

9 EXKLUZÍVNÍCH DEMO HER

CRASH BANDICOOT 3, TOCA 2, F1 '98, PSYBADEK, O.D.T., MOTO RACER 2, LEMMINGS



230 KČ | BŘEZEN 1999

WWW.SCORE.CZ/PSMAG

Oficiální ČESKÝ

PlayStation™ Magazín

číslo 11

METAL GEAR SOLID

NEJLEPŠÍ AKCE VŠECH DOB!

Podrobná 9-stránková recenze

PLUS! galerie hlavních postav!

HRA ROKU! 1998 VYHLÁŠENÍ ANKETY

SEZNAMTE SE

RIDGE RACER 4

Nejúžasnější závodní hra firmy Namco pod drobnohledem

PLUS! rozhovor s tvůrci!

SEZNAMTE SE

SOUL REAVER

Kainův odkaz v trojrozměrné nádheře: nalistujte a seznamte se!

NÁVODY

TOCA 2

CRASH 3

RECENZE

DODGEM ARENA

MAX POWER RACING

AKUJI THE HEARTLESS

Vydává Art Consulting s.r.o., vydavatel časopisu score

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě

OSVÍCENÍ

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION. KROK DO JINÉ DIMENZE.



DUAL SHOCK™ CONTROLLER 1.690,-



G-CON 45™ 1.690,-



MEMORY KARTY 890,-



LINK KABEL 1.190,-



MULTI-TAP 1.490,-



NEGCON™ 2.690,-



OVLADAČ 890,-



AV ADAPTÉR 1.690,-



BAREVNÉ OVLADAČE 890,-



MYŠ 1.490,-



POUŽITÍ NESCHVÁLENÉHO PŘÍSLUŠENSTVÍ MŮŽE VÉST KE ZTRÁTĚ ZÁRUKY!

SONY

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION

www.playstation-europe.com

NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION



obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Devět nádherných kousků. Jen uvažte, tři z těchto her dostaly od nás hodnocení 9 z deseti. Jinými slovy, tentokrát se podařilo dát dohromady velice silnou sestavu. K vaší pozornosti...

TOCA 2: TOURING CARS — Hratelné
Codemasters vylepšili svůj už beztak perfektní originál a naservírovali nám to všem k letošním Vánocům: 9/10.

CRASH BANDICOOT 3 — Hratelné
Fešák, co zdobil obálku našeho vánočního čísla, je hlavním hrdinou této bombastické plošinovky. Překonává sám sebe: 9/10.

F1 '98 — Hratelné
Hakinen, Schumakinen... víte co, zkuste jezdit ve formuli za sebe...

MUSIC — Hratelné
Urob si svoje techno sám. Už nemusíte zkoušet v garáži: 9/10.

PSYBADEK — Hratelné
Neonově barevná jízda na boardu a k tomu skvělé hadry. Od Psygnosis.

O.D.T. — Hratelné
Trochu z Lary, trochu RPG a špetka akce. Lepší než umřít.

LEMMINGS COMPILATION — Hratelné
Jsou zelení, jsou úplně blbí, jsou to sebevrazi. A jsou zpátky!

MOTO RACER 2 — Hratelné
Dvě kola, jedna helma a spousta bezstarostné jízdy...

BLITTER BOY — Hratelné
Další důkaz toho, že dnešní Yarozeboys jsou budoucími hvězdami.























V době uzávěrky tohoto čísla byla průměrná tělesná teplota všech zúčastněných 38,9 stupňů celsia. Ne u všech však byla na vině vrcholící vlna chřipkové epidemie. Někteří právě prodělávali intenzivní hráčskou horečku s fenoménem, který se již stačil celosvětově proslavit pod názvem *Metal Gear Solid*. Naši recenzenti neváhali a pod svůj text vypálili, už počtvrté v době existence tohoto magazínu, nejvyšší možnou známku. *Gran Turismo*, *Tekken 3* a *Tomb Raider 3* jsou všechno tituly, které si absolutorium zasloužily totálním provedením, komplexností a maximálním dotažením nepůvodní ideje k dokonalosti. *MGS* si zasluhuje taktéž všechny tyto přívlastky, ale ještě navíc se vyznačuje fantastickou originalitou a invencí. Zcela vážně se domníváme, že je to nejlepší herní akce, která nás v životě potkala, proto těch rekordních devět stránek na její recenzi...

Rekordní je v tomto čísle též rozsah rubriky Top Secret. Přichystali jsme pro vás mohutné průvodce dvěma současnými hity: *Crash Bandicoot 3* a *TOCA 2*. Z ostatních článků stojí za pozornost seznamky s pravděpodobnými hity blízké budoucnosti: *Ridge Racer 4* a *Legacy of Kain 2: Soul Reaver*. A jako broskvičku na rozpáleném balíčku tohoto čísla doporučuji pana Bandicoota v hratelném demu *Crashe 3*. Propadnete-li i vy horečce, pak hleďte, ať si ji řádně užijete: v posteli, s teploměrem v ústech a joypadem v rukou.

P.S. Z technických důvodů jsme museli zatím přesunout naši webovou stránku na adresu www.score.cz/psmag. Omlouváme se všem, kteří byli při pokusu o návštěvu naši stránky dosud neúspěšní.

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Na tomto čísle spolupracovali:
Štěpán Kopřiva
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Jazyková úprava:
Marie Šimáková

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy
Miroslava Jirková

Osvit:
Stuare s. r. o.

Adresa redakce:
Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *playstation@score.cz*

Inzertní oddělení:
Jaroslav Krulich, David Dovole
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *inzerce@vision.cz*

Distribuce:
Lukáš Danihelka
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *distribuce@vision.cz*

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Původní verzi vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath_Somerset BA1 2BW
www.futurenet.co.uk





Monaco Grand Prix



Bloodlines



Eliminator

PRIMAL SCR … AY



Křížové výslechy distributorů her, přáte … otvořené a připravené s jejich tvůrci, oficiální i neoficiální rozl … ájem. V rubrice PrePlay všemi, kdo se točí kolem her, jež spatří … přednosti a kazy skoro světa v blízké budoucnosti (do šesti mě … eště neznámkujeme, ale

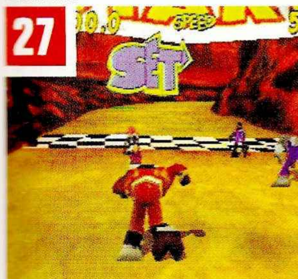
Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným a upřímným názorem, vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři. Nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



Warzone 2100



Running Wild



Dodgem Arena



Seznamte se: *Ridge Racer Type 4*



Metal Gear Solid



Seznamte se: *Legacy Of Kain: Soul Reaver*



Akuji The Heartless



Max Power Racing

PLAYTEST

Hřeb večera, to jsou naše recenze. Autor zde bere na sebe nelehký úkol: zahrát a do detailu prozkoumat, upozornit na vady, pochválit přednosti, být za všech okolností naprosto objektivní a nakonec obhájit na redakční poradě svůj definitivní verdikt a konečnou známku.

TÉMA



RUBRIKY



INVAZE FIRMY SQUARE

SQUARE KONEČNĚ PŘIPRAVUJE EVROPSKÉ VERZE

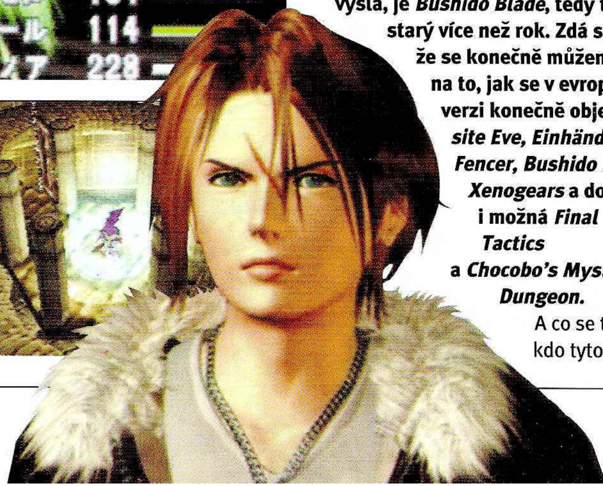












Pro japonské hráče to jsou již dávno staré záležitosti, nicméně my v Evropě se na střílečku *Einhänder* můžeme jen těšit. Stejně tak ma *Bushido Blade 2*, a to i navzdory obrovskému úspěchu originálu. *Paradise Eve* - toto skvělé moderní erpégéčko asi zatím v Evropě neuvidíme. Doufáme, že vyjde do doby, než jeho skvělý design zastará. Ovšem *FFVIII* dostaneme.

Firma Squaresoft nedávno přišla s oznámením, že zřizuje vlastní centrálu ve Velké Británii. Hodlá tu totiž dohlížet na distribuci svých produktů sama, což asi bude, uvážíme-li celkovou její produkci, pěkná fuška. Tato zpráva by sama o sobě nebyla dobrá, kdyby ji nedoprovázelo ujištění o tom, že skvělé hry této společnosti se od nynějška budou v Evropě distribuovat naprosto bezproblémově. Tato zpráva příliš nepřekvapuje, když si uvědomíme, že spory mezi dosavadním výhradním distributorem těchto produktů (SCEE) a výrobcem způsobily v posledním roce velké problémy. Poslední hra, která od Square v Evropě vyšla, je *Bushido Blade*, tedy titul starý více než rok. Zdá se tedy, že se konečně můžeme těšit na to, jak se v evropské verzi konečně objeví *Parasite Eve, Einhänder, Brave Fencer, Bushido Blade 2, Xenogears* a dokonce i možná *Final Fantasy Tactics* a *Chocobo's Mysterious Dungeon.*

A co se týče toho, kdo tyto hry bude





Final Fantasy Tactics byla kompletně přeložena pro účely amerického vydání, nicméně v Evropě stále nic. A dočkáme se vůbec Chocoba?

DRAČÍ HISTORIE SE OPAKUJE

NÁVRAT LEGENDÁRNÍHO *DRAGONQUESTU*

Jakkoli se to může z dnešního pohledu zdát neuvěřitelné, bývala kdysi erpégéčková série, která byla tak úspěšná, že v prodejnosti dosud vede i nad řadou *Final Fantasy*. První část vyšla na Famicomu v roce 1986. *DragonQuest*, produkt firmy ENIX, neustále překonával svého rivala ze stáje Squaresoft a celkově se ho prodalo kolem 20 000 000 kusů. Řada *Final Fantasy* prodala ve stejném období 18 500 000 kusů.

Zdá se, že stará obchodní bitva bude mít pokračování: ENIX má totiž zcela vážný úmysl vydat svůj *DragonQuest VII*. Je to vůbec první *DragonQuest* pro PlayStation, který bude patrně muset soupeřit s *FFVIII*.

Stejně jako v případě *FFVII* i zde umožňuje technologie PlayStation, aby celý seriál i se svým hlavním hrdinou přešel do trojrozměrné sféry. Lze tedy přepokládat více volného pohybu jak pro hlavního hrdinu, tak pro jeho žlutého dráčka.

Tato hra už přes rok a půl vede tabulky nejhorlivěji očekávaných novinek, které sestavují japonské časopisy. Zda tato erpégéčková mánie propukne i ve zbytku světa, zůstává otázkou, nicméně i tak je jisté, že *Final Fantasy* má konečně skutečného rivala.







fakticky vydávat, to je stále ještě v rukou manažerů. Ovšem domněnka, že některých těchto titulů se ujme Electronic Arts (což se v Japonsku a Americe už děje), se zdá být mylná. Sony sebevědomě prohlašuje, že „další hrou od Square, kterou Sony v Evropě vydá, bude *Final Fantasy VIII*“ (tedy šlehačka na dortu), což v podstatě znamená, že na ty ostatní hry si Sony nečiní nárok a zájem má pouze o klenot.

Ještě více se hovoří o tom, že by se své evropské verze měla dočkat také squareovská bojovka *Ehrgeiz*. Nicméně při kvalitě finální verze, kterou jsme měli možnost si zde v redakci vyzkoušet, se nám toto zdá velice nepravděpodobné (a z komerčního hlediska sebevražedné).

Jako pravděpodobnější se jeví vydání dvou starších her řady *Final Fantasy*. Tyto playstationové verze *Final Fantasy IV* a *V*, které se objevily v roce 1990 pro 16-bitový SNES, byly do angličtiny přeloženy téměř okamžitě, a to kvůli vydání ve Spojených státech. Zdá se tedy, že vydání v Evropě je celkem pravděpodobné. Nicméně, vezmeme-li v úvahu cílové publikum (hry jsou téměř přesnou kopií originálu, a to včetně grafiky a soundtracku), je diskutabilní, zda budou vůbec někoho zajímat.

Avšak žádný článek věnovaný novinkám týkajících se Square by nebyl úplný, kdyby nezmínil úplně nové tituly, které se Square chystá vydat. První se jmenuje *IS: Internal Section*; je to hra, která má slučovat avantgardní zvuk a grafiku, přičemž výsledkem má být velice originální celek. V současné podobě vypadá až příliš nebezpečně jako starý *Tempest*, nicméně je třeba uznat, že nápad pojmenovat zbraně podle dvanácti zvířat čínského zvěrokruhu je celkem roztomilý.

Dále tu je *Cyberorg*, sci-fi akční hra, která kombinuje střílečku ve třetí osobě se souboji holýma rukama. Inspirace bojovkou typu *Ehrgeiz* je zde více než očividná.

Třetím a nejpodivnějším titulem je *Racing Lagoon*, kombinace závodní hry a erpégéčka v příjemném kyberpunkovém hávu. Je zde motiv kupování aut, který známe již z *R4* nebo *GT*, spousta postav, do jejichž role se můžete situovat, příběhová interakce mezi řidiči a dokonce i lepší okruhy, k nimž se otevírá cesta s umístěním.

Jako poslední novinku uveďme tu nejzajímavější: konečně bylo potvrzeno datum, kdy má vyjít *Final Fantasy VIII*. V Japonsku to bude 11. února, což nám umožní brzy se podívat této obludě na zoubek. Vy můžete na stránkách našeho časopisu čekat na první dojmy z této hry.

Pssst!

Aneb: co se kde šustlo, kde se kdo prokec, kdo má co za lubem...

Activision ohlásili, že právě pracují na novém trojrozměrném dílu *Spider-mana*. A jelikož komiksů se po celém světě prodalo na 15 milionů, úspěch se zdá býti zaručen. Ovšem stále zůstává otázkou, zda se hra objeví včas, aby vzala vítr z plachet chystanému *Supermanovi* od Titus... Activision se asi definitivně přiklonili ke starým hrdinům. Ohlásili totiž, že jejich další trojrozměrná bojovka bude založená na *X-Men* a do útrob vašich playstationových mašinek by se měla podívat zhruba někdy na podzim 1999... Když už takto Activision vyložili karty na stůl, nutno zmínit i chystanou konverzi pécéčkového kultu *Civilization II*. Ovládáte zde jednu z 27 civilizací a snažíte se emigrovat ze země do vesmíru... 989 Studios už sedí ve svém vývojářském kokpitu a chystají pokračování hry *WarHawk*... Nová strategická vesmírná střílečka od firmy Namco se bude jmenovat *Star Ixiom* a bude vydána už na jaře letošního roku. Jako bonus tady najdete i arkádovou klasiku s přerostlými včeličkami jménem *Galaxians*... 25 skladbové audio-CD s hudbou ze hry *Ridge Racer Type 4* se bude brzy prodávat v Japonsku... Hudson chystá playstationovou verzi hry *Bloody Roar 2* jako konverzi svého coin-opu. Automat vypadá mnohem lépe než jednička, otázka je, jak se podaří převod na PSX...



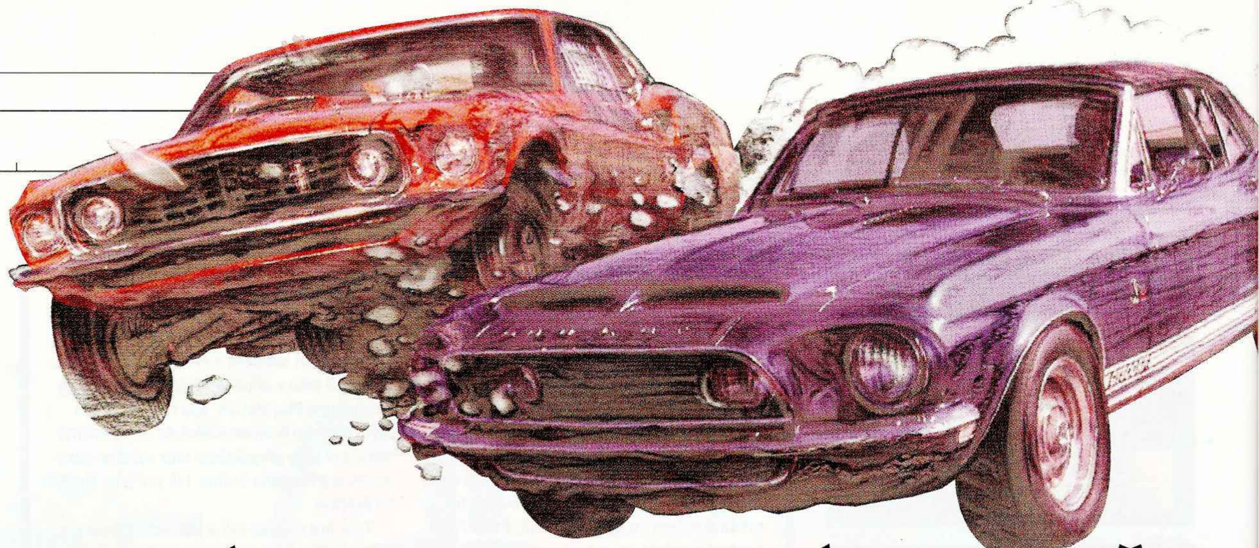








Populární *Ehrgeiz* se možná dostane do Evropy a stejně tak šílený nářez *Internal Section*, hi-techová bojovka *Cyberorg* i *Racing Lagoon*.



Pssst!

Aneb: co se kde šustlo, kde se kdo prokec, kdo má co za lubem...

Dohoda EA s Westwood Pacific má již záhy přinést první plody. Ve hře jménem *Sports Car GT* se údajně objeví 45 vozů s licencí, autentické okruhy, závodění v reálném čase a také režim, kde mezi sebou



hráči závodí o auta. Více informací příště. Acclaim připravila novou závodní hru jménem *Re-Volt*. Má zde být 28 vozů, 14 okruhů a čtyři arény pro více hráčů včetně závodu vedoucího skrze velký obchodní dům. THQ rozjíždí multimilionovou reklamní kampaň na podporu své hry *South Park*... *Rampage 2: Universal Tour* je už na cestě. Očekávejte čtyři nové postavičky (plus ty staré) a spoustu nové akce. To vše do tří měsíců... Resaurus, výrobce vysoce kvalitních plastikových figurínek, uvádí na trh svou nejčerstvější novinku: ještěrka Gex v šesti různých modifikacích... V Japonsku se šíří zpráva, že pokračování hry *PaRappa* bude mít s originálem méně společného, než by se dalo čekat. Jmenovat se údajně bude *Unjammer Ramy* a místo hiphopu a rapu se spíše dočkají fanoušci rockové kytarovky. Na pultech se má objevit v květnu nebo v červnu... *Uprising X*, adaptace velkého PC-hitu pro PlayStation od firmy 3DO, je potvrzena... Šíří se zvěsti, že *Resident Evil 3* bude radikálně odlišný od svých předchůdců a bude mnohem těžší...

VELKÁ AUTOMOBILOVÁ LOUPEŽ

DRIVER BRZY VYRAZÍ DO ULIC







Tato hra vypadá hodně odvázaně. Jezdíte si po třech velkoměstech, a to všude, kde se vám zlíbí a jakou rychlostí se vám zlíbí. Takže po prvních dojmech nezbývá než doporučit. Proto: s chutí do toho a plyn až na zem.



Tak tedy konečně. Přinášíme Vám další informace o produktu firmy Reflection jménem *Driver*, který od té doby, co jsme o něm referovali v naší rubrice Primal Screen, vyvolal mezi potenciálními hráči značný zájem. Zde tedy je ta úplně nejžhavější novinka: hra by se měla na trhu objevit někdy koncem února a vydá ji GT Interactive. Co dál lze k této věci říci? Především že vypadá hodně dobře, snad není třeba zdůrazňovat, že zde jde o řízení aut a že se zde řídí opravdu hodně. V jistých ohledech snese tento titul srovnání s *Grand Theft Auto*. I zde jste totiž vysíláni k nejrůznějším úkolům jinými postavami a zároveň se snažíte zůstat mimo dosah mocné ruky zákona. Zatímco *GTA* měla (záměrně) zastaralou vizuální stránku, *Driver* působí dojmem grafické žranice.



Velice zábavní jsou zde chodci. Buď kolem procházejí či spěchají do práce, anebo zas jen tak zevlují a postávají na nárožích. Každopádně vždy působí velmi přirozeně. Součástí hry jsou rovněž nejrůznější efekty spojené s měnícím se počasím, což má vliv jednak na viditelnost, ale také na to, jak se váš vůz ovládá. Vy osobně hrajete v roli jistého Tannera - což je tajný policajt vystupující jako zloděj aut. Máte odhalovat porušení zákona, k čemuž jste vysláni do New Yorku, Los Angeles a podíváte se i do San Francisca. Avšak co je zdaleka nejzajímavější - jelikož jste „tajnej“, můžete jezdit, kde se vám zlíbí: přes chodníky a pěší zóny. A to ještě není všechno! Jenom uvažte, že každé z těchto měst má kolem 40 až 50 km silnic a na 150 000 budov zobrazených v hi-res. Ruční brzda umožňuje provést naprosto dokonalý obrat o 180°, což notně pomůže zejména při zběsilých honičkách. Třešničkou na dortu je pak dobře provedený retro soundtrack.



DOSAVADNÍ ÚSPĚCHY

Reflections rozhodně nejsou na poli playstationových automobilových simulátorů žádným nováčkem, jak ostatně dosvědčují tyto dva tituly:

Destruction Derby (7/10)
Tato hra, která světlo světa spatřila v listopadu 1995, měla jistě své mouchy. Nicméně nade vší pochybnost dokázala, že všechny ty šílené honičky, karamboly, řinkot tříštícího se skla a zvuk mačkaného plechu jsou docela zábavnou záležitostí až dodnes.

Destruction Derby 2 (9/10)
Listopad 1996. Více okruhů, voleb a zvětšený důraz na závodní prvek způsobily, že tato druhá část je o mnoho lepší než prvá a záhy se stala obrovským hitem. Dokonce i s poněkud přísnějším sešněrováním závodními pravidly a sportovní etikou *DD2* nepřestává být totálním nářezem.





Pevně doufáme, že se hře *Wipeout 3* podaří zopakovat fenomenální úspěch předchozích dílů. Má k tomu všechny předpoklady.

WIPEOUT SE VRACÍ!

WIPEOUT 3 ZAŽEHL SVŮJ MOTOR

Poté, co si Psygnosis chvíli zadriblovali s různými žánry, zaexperimentovali s nějakou tou originalitkou a vydali tak zhruba deset více a méně úspěšných her, se konečně tito lidé rozhodli vrátit se ke svému vůbec prvnímu playstationovému hitu. V současné době tvrdě pracují na třetí inkarnaci *Wipeoutu*.

Je sice pravda, že na internetu se lze dopídit nejrůznějších spekulací o tom, jaká že tato hra bude a kdy se má objevit, nicméně pouze PSM získal zprávu od oficiálního zdroje, a to ještě předtím, než byla hra oficiálně ohlášena. V současné fázi vývoje hra ještě nemá jméno, ale údajně je dost pravděpodobné, že se nakonec bude jmenovat *Wipeout 3*. Původně navrhovaný název *Wipeout 2000* byl nakonec smeten ze stolu, neboť by to znamenalo, že třetí díl se odehrává 97 let před druhým.



Co vám již nyní můžeme prozradit? Hra nabídne rozdělený režim pro dva hráče, který chyběl jak v první, tak ve druhé verzi. Zda toto bude zavedeno na úkor skvělého link-upu, dosud není známo. Bude zde osm zcela nových okruhů, doplněných zrcadlovými verzemi, takže celkem jich bude 16, dále pět závodních týmů, plus možnost závodit se starými stroji. Největší změny se týkají různých režimů, které hra nabízí. Režim pro jednoho hráče, závod na čas a šampionát doplní ještě turnajový režim pro více hráčů, kteří budou řazeni do žebříčku podle bodů získaných v jednotlivých závodech, přičemž vítěz celého seriálu bude mít to štěstí zdvihnout nad hlavu skvěle stylizovaný pohár.

Hra nabízí i zcela renovovaný zbrojní arzenál (detaily přineseme již brzy). Dlužno ještě dodat, že práci s hrou si opět vzal na starost tým Designer's Republic, který byl odpovědný již za dřívější verze hry. A nakonec to téměř nejdůležitější - na soundtracku, který byl v předchozích dílech naprosto dokonalý, by se opět měly podílet velké hvězdy. Další informace vám přineseme hned, jakmile je budeme mít k dispozici.



wipEout 3

SEZNAM PŘÁNÍ

Zatímco *Wipeout 3* je ve stádiu zrodu, napadlo nás, že bychom mohli přispět vlastním seznamem vlastností, které bychom uvítali.

- režim hi-res (512 x 240)
- 60 fps
- link + split screen (4 hráči)
- ukládání na paměťovou kartu
- dvě skryté tratě
- zpětné zrcátko
- režim replay ve stylu *GT*
- možnost nastavení vlastností
- kompatibilita s ovladačem JogCon.



PLAYSTATION A-Z

Gameplay (hratelnost). Tento těžko uchopitelný pojem označuje jak činnost samotného hraní, tak inherentní vlastnost softwaru skýtat hráči potěšení ze hry. Pokud je hra nudná, to znamená děláte zde stále jednu a tu samou věc, hratelnost bude logicky velice slabá. Ale je-li zde například 144 vozů, 20 či více závodů a spousta dalších prvků, pak je naopak velmi silná. Je to jakási kombinace různorodosti, obsažnosti a dobrého designu, které přispívají k dobré interaktivnosti.

● **Gold** („zlaté" CD). To jsou CD-ROM vypálené na zvláštních zařízeních, která zapisují data na speciální média. Tyto disky nejsou v žádném případě tak spolehlivé jako konečné produkty, nicméně výrobci softwaru je používají k zasílání recenzí nebo beta kopií svých her redakcím.

● **Gouraudovo stínování.** V zásadě velice chytrý trik. Spočívá v tom, že se různé body na povrchu určité barvy odlišují světlejším nebo tmavším odstínem, což vytváří iluzi stínu. A výsledek? Obyčejný, jednoduchý a rovný polygon se může jevit jako velice členitý nebo oblý. Dobrým příkladem zde jsou *Tobal No. 1* (ploší bojovníci v hi-res modu zde působí velice plastickým dojmem) a *Final Fantasy VII*. Tento trik byl pojmenován po svém vynálezci Henri Gouraudovi. Byl to fakticky frajer.



JEDNOU MĚŘ, PRO KOLO BĚŽ

CODEMASTERS OPĚT ZASAHUJÍ, TENTOKRÁT S HORSKÝMI KOLY

Codemasters se těší pověsti vydavatelů poněkud esoterických titulů, které chtějí patrně dostát i dubnovým vydáním hry jménem *No Fear Downhill Mountain Biking*. Ta vzešla z dílny švédské firmy UDS a podařilo se jí získat velice zajímavou licenci od výrobce oblečení No Fear. Takže se můžeme těšit na to, jak cyklisté si na obrazovce budou svištět z kopce, podobně jako v *Psybadeku*, v hadrech od štědrého sponzora.

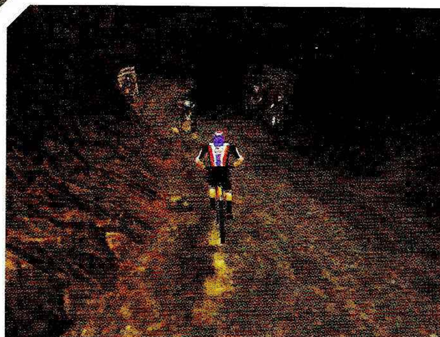
Ale teď ke hře: věc vypadá hodně slibně. Odehrává se na deseti sjezdových tratích rozesetých na deset míst světa. Závodníci si svá horská kola včetně brzd mohou upravit tak, aby se jim dokonale hodila pro daný terén. Pak mohou projíždět zatáčky závratnou rychlostí a ještě se přitom snažit prosadit svými lokty mezi patnácti dalšími protivníky.



Tak jen se na to podívejte..., to bude závoděníčko.







Zde je několik záběrů z popisované hry. Uvažujete-li zrovna o koupi Rushdownu, máte ještě čas si to rozmyslet.

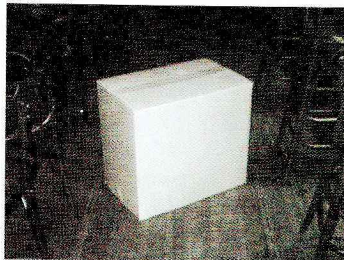
Dále Codemasters slibují široký výběr nejrůznějších voleb a režimů, včetně šampionátu pro jednoho hráče, časovek a také turnaje v režimu rozdělené obrazovky pro dva hráče. To vše ve volitelné perspektivě první osoby a doplněné o dunící soundtrack. *No Fear Downhill Mountain Biking* je prostě a jednoduše tikající bomba. Nepřekvapí, že podobný názor má i vedoucí marketingového oddělení Codemasters Mike Hayes: „*No Fear Downhill Mountain Biking* bude pokračovat v tradici titulů jako *TOCA* a *Colin McRae*, tj. bude slučovat realistický závodní simulátor s vynikající mechanikou hratelnosti, a vytyčí nový standard v oblasti grafiky. Hra dokonale zachycuje veškerou přitažlivost jízdy na horských kolech, upoutává zejména závratnou rychlostí, a my jsme přesvědčeni, že se stane jednou z nejvyhledávanějších her v prvním kvartálu tohoto roku."

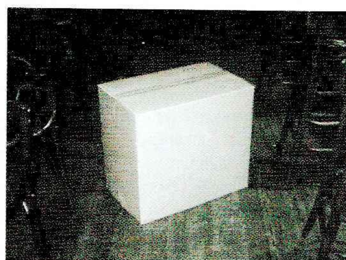
Po krátkém pohledu na tuto hru nemohl jeden z dopisovatelů PSM než s výše citovanými slovy souhlasit. Ostatně záhy uvidíte sami, neboť do příštího čísla chystáme v rubrice Primal Screen exkluzivní interview se švédskými autory hry.

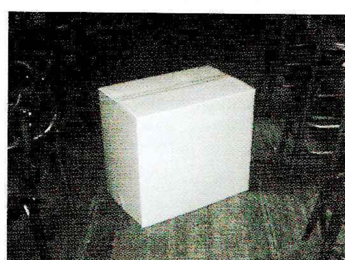


PHOTO LOVE

ZTRACEN V AKCI!









PANE BOŽE NA NEBESÍCH!

POPULOUS OD BULLFROGU SKÝTÁ NETUŠENÉ MOŽNOSTI

Zapomeňte na škodolibé škleby vašich PC-kamarádů, neboť legendární hra na boha přichází i na PlayStation. Na scénu totiž vstupuje *Populous* - hra, ve které jde o záležitosti přímo nadpozemské. Pécéčkáři měli pravdu: je nad míru zajímavá.

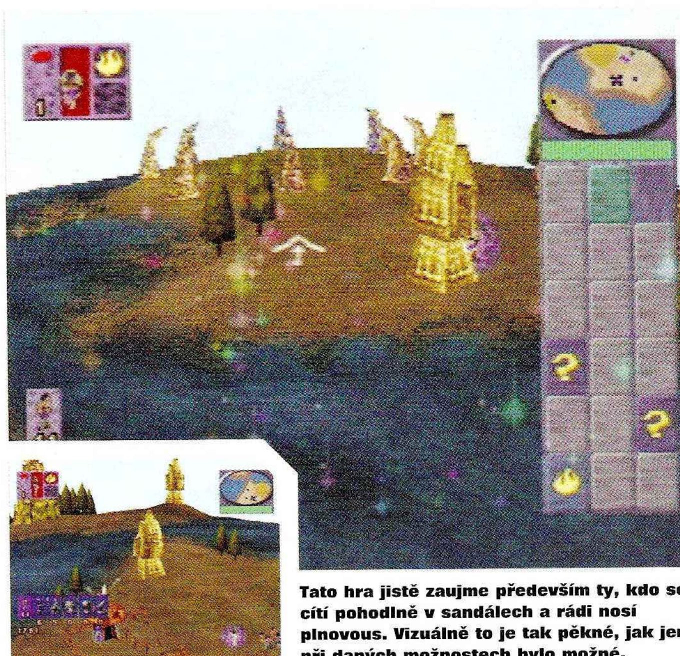


Ve hře jste šaman obdařený nesčetnými magickými schopnostmi - vaším údělem je chránit a vést skupinu svých stoupenců nástrahami a úskalími 25 světů. Ovšem vaším konečným cílem je - jakkoli to zní troufale - stát se bohem. Dlužno jedním dechem dodat, že hra vám k tomu poskytuje dostatečnou míru kontroly. Můžete používat armády, obracet na svou víru nové stoupence a dokonce v závislosti na vaší vůli měnit vzhled krajiny. A dokonce ani toto nevyčerpává všech 26 různých kouzel, která má šaman neustále po ruce. Rovněž můžete krutými tresty stíhat nevěrce: blesk, láva, sopky, zamoření hmyzem, ničivé zemětřesení - to vše se přímo nabízí. Fakt sexy.

Celé toto šílenství se odehrává na trojrozměrné platformě, což znamená, že na děj můžete pohlížet téměř ze všech perspektiv, a to v četně pozice v kosmu, kdy můžete obhlédnout celý svět.

Mezi další aspekty patří přetváření tvaru krajiny v reálném čase, příjemná úvodní lekce, kde je vaším učitelem bůh sám. Všichni ti, kdo se od okamžiku svého příchodu na tento svět souží v bolestném poznání, že jsou nicotní smrtelní tvorové v rukou všehomíru, by mohli možnosti, jež jim tento titul poskytne, řádně ocenit.





Tato hra jistě zaujme především ty, kdo se cítí pohodlně v sandálech a rádi nosí plnovous. Vizuálně to je tak pěkné, jak jen při daných možnostech bylo možné.

GALERIE TYPKŮ

SERIÁL O PODIVÍNECH VE SVĚTĚ PLAYSTATION, DÍL SEDMÝ.

OBRÁNKYNĚ MORÁLKY

Sukně z hrubého tvídu střižená pod kolena, nevýrazný kabátek s nějakou tou broží... prostě obránkyni mravů a ctnosti poznáte na první pohled. Bledá pleť, jehlicovitý nos a vystouplá brada - to jsou další poznávací znaky tohoto tvora, který by jistě našel uplatnění ve freak-show konce devatenáctého století. Tato žena je přímo ztělesněním morálky. Je jí vlastní téměř vrozená poctivost, zásadovost a především neposkvrněnost - ačkoliv v posledním případě skutečnému pokušení vlastně nikdy vystavena nebyla.

Jméno: Gomora Sodomová
Věk: 49, nikdy nepolíbená
Čím se zabývá: Převážně sexuálním obtěžováním svého okolí, třebaže z úst nevypustí jediné vulgární slovo.
Proč to? Jelikož se domnívá, že její morální postoj je jediný správný a měli by se jím řídit všichni: měl by být uplatňován ve filmu, hudbě, literatuře, umění a v poslední době také ve videohrách.
Jak toho proboha dosáhla? Zatím ničeho nedosáhla a v tvůrčí sféře je považována za takovou komickou postavičku. Zpočátku její rozhořčené telefonáty a dopisy plné stížností vyvolávaly záchvaty smíchu, teď už všechny pouze jen nudí.
Je si toho vědoma? Zdá se, že ne, neboť její úsilí neochabuje. Nicméně je zajímavé, že kvůli svému trápení s násilím a smrtí v animovaných hrách dokonce obtěžuje ve svých modlitbách Ježíše Krista.
Jaké jsou její reálné šance? No, ona je přesvědčena, že Bůh, jen co bude mít chvilku, se na to zostra podívá.
Existuje šance, že to v budoucnu vzdá? Ano, ostatně vždyť když zrovna nevyrábí protestní plakáty proti nějakým hrám, poslouchá s rozkoší staré věci od Vyčítala a Tučného, no a po večerech nepohrdne nějakou tou zábavou z televizních archívů, třeba Televarieté. Takže úplně bez viny není ani ona.
A co proboha dělá ještě? No, jistou dobu si velice vážila svého místa v oblastním Svazu zahrádkářů, jenže pak ji během schůze předseda svazu, majitel nedalekých sádek, krátkozraký muž středního věku, sáhl na koleno, ona ztropila šílenou scénu a od té doby ji v organizaci už nikdo neviděl.
Takže to je o ní vše? Hm, celkem ano, tedy pomineme-li soukromou rozsáhlou sbírku dánských amatérsky nahraných videokazet a také šuplíky plné plastikových a gumových předmětů velice roztodivného tvaru.



Illustration: Made In Space (Jon Billington)



METAL GEAR SOLID

To je věc, která nemůže nikoho minout, aniž by strhla na sebe jeho zájem. Naši recenzenti, pánové Kopřiva a Pavlovský, v tuto chvíli detailně prozkoumávají všechny jemné nuance tohoto geniálního kousku, aby pro vás (ještě do tohoto čísla, které právě čtete) sepsali vyčerpávající článek na plánovaných devět stránek. Takže právě tuhle hru hrajeme nyní ze všech nejvíce.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Nejlepší věc, když si chcete trochu oddechnout a zároveň si pořádně zaskákat. Nejpřitažlivější plošinovka na PlayStationu!

ROLLCAGE

Závody autíček nikdy nebyly až takhle rychlé. Ale to není jediný důvod, proč u tohoto titulu trávíme tolik drahocenného času. Našlo by se nejmíň deset dalších...

ROLLCAGE JE BLÍZKO

MALÝ ROZHOVOR S DESIGNÉREM HRY





Rollcage vjíždí už brzy na pulty prodejen.

O hře *Rollcage* už toho víme poměrně mnoho, přesto jsme si mysleli, že by nám Stuart Tiley, producent a designér této velmi slibné hry, z firmy Attention to Detail mohl prozradit ještě něco zajímavého.

Co znamená název hry?
„Rollcage", to je taková klec (anglicky „cage"), která obklopuje závodníka ve voze a umožňuje mu se bezpečně a bez problému převracet a otáčet („roll") na všechny strany. Je to hlavní poznávací znak této hry.

Kdy jste začali pracovat na této hře?
Začátek playstationové verze je v únoru roku 1997. PC verzi této hry jsme začali dělat před patnácti měsíci, ale obě varianty půjdou na trh současně.

Co vás nejvíce při designování hry inspirovalo?
Jak Stephen Bennetts (spolu-designér a hlavní programátor hry), tak já jsme od úplného začátku chtěli vytvořit závodní hru, která by udržela maximální pozornost hráče po celou dobu jízdy, aby vzrušení trvalo až do cíle. To znamená velmi akční hru. Nechtěli jsme poškozování aut, tak jsme tam dali poškozování okolí.

Mnozí přirovnávají vaši hru k *Wipeoutu*, co si o tom myslíte?
Wipeout se nám hodně líbí, ale během práce na *Rollcage* to bylo zakázané slovo pro celý tým. Samozřejmě, že každá futuristická závodní hra bude nutně přirovnávána k této klasice, ale já jsem si jistý, že zážitek z *Rollcage* bude jiného druhu. Je to naprosto unikátní hra s vlastním, zcela originálním způsobem jízdy.

Na který prvek hry jste nejvíce hrdý?
Je tam tolik inovativních prvků, že lze jen těžko některý z nich vyzdvihnout nad ostatní. Třeba unikátní power-upy nebo program 3D-enginu a také destrukce budov. Mám-li přeci jen zvolit jeden aspekt, pak to musí být ovládání auta. Je to nejen nejpřesnější fyzikální model pohybu aut všech videoher, ale ještě mnohé další nuance. Až pojedete 500 kilometrovou rychlostí ve voze, který jako by byl skutečný, pochopíte.









KRÁTKÉ ŠORTKY - TO JE POZNÁVACÍ ZNAMENÍ OBOU DVOU. OBĚ TOUŽÍ SKOLIT CO NEJVÍCE ZLODUCHŮ A PŘEDVÉST CO NEJLEPŠÍ ATLETICKÉ KOUSKY. ALE KTERÁ Z NICH JE VLASTNĚ LEPŠÍ?

NÁZEV HRY	*Tomb Raider 3*	*Pax Corpus*
CENA	1999,- Kč	1599,- Kč
DISTRIBUTOR	Eidos	Cryo
CO MÁ KDO NA TRIKU?	Eidos má pochopitelně zásluhu i na dvou předchůdcích této hry. Kromě toho se blýskl tituly, jako je *Ninja*, *Fighting Force* nebo *Swag Man*.	Zatím toho moc není. *Versailles* a *Atlantis* jsou obě point'n'click adventury klasického formátu. První je historická a ta druhá taková fantasmagorická.
O ČEM VLASTNĚ TYHLE HRY JSOU?	Hlavní hrdinka má zřejmě pocit neuspokojení ze svého aristokratického života, a tak se vydá do světa hledat kameny a zabíjet psy.	Kahlee je futuristická hranatá osůbka, která se poflakuje stísněnými koridory budoucnosti, přemítá o své existenci a střílí laserem na nepřátele, kteří ji ignorují.
EXKLUZIVNĚ PRO PLAYSTATION?	Nein, nein. Vousatí písíčkáři si ji také mohou užít.	Máme obavy, že ano.
JSOU SI TYTO POSTAVY VŮBEC PODOBNÉ?	Vůbec ne. Croftová je asi tak pět set krát větší kočka. Kromě toho musí mnohem více namáhat své mozkové závity při řešení řady puzzlů.	Vůbec ne. Kahlee se potácí jako živá mrtvola, která chodí s rakví. Rébusy v této hře mohou způsobit potíže leda tak maníkovi s deseti panáky absintu.
NEJZAJÍMAVĚJŠÍ VLASTNOST?	Lara se v poslední době dala do jednoho feministického rockového bandu, a protože chtěla být „in", nechala si dát kroužek do pupíku.	Kahlee je tak éterická bytost, které se stává, že mimoděk prostrčí nohu masivní zdí. Výsledek: někdy to vypadá, že je v invalidním důchodu.
HODNOCENÍ V PSM?	10/10	2/10
STOJÍ ZA KOUPI?	Definitivně ano. Ještě dnes ji musíte mít!	Jedině v případě, že bude zlevněna pod hranici 10,- Kč.

KDO JSOU K ČERTU TI: KONAMI

ROK ZALOŽENÍ: 1969
SÍDLA: Japonsko (centrála), USA, UK, Německo, Francie, Španělsko, Nizozemí, Čína, Hong Kong, Austrálie, Korea, Singapur.
POČET ZAMĚSTNANCŮ: 2000
KLÍČOVÉ OSOBNOSTI: Kagemasa Kozuki (předseda správní rady a výkonný ředitel), Kazimi Kitaue (hlavní ředitel oddělení spotřebitelského prodeje) a Kunio Neo (vedoucí ředitel Konami Europe)

HISTORIE: Konami byla založena Kagemasou Kozukim roku 1969 v Ósace, a je tím pádem jedním z nejstarších stále existujících vydavatelů herního softwaru. Zpočátku se aktivity firmy Konami točily kolem jukeboxů, ale po čtyřech letech se společnost chytře rozhodla přejít k herním strojům. Vzpomeňte si na úplně první hry a na mysli vám automaticky vytane hned několik klasických děl od Konami jako například *Frogger, Green Beret, Nemesis, Time Pilot, Salamander, Track and Field*... Dnes je firma jedním z největších výrobců arkádových coin-opů na světě a může se pochlubit stroji nejvyšší kvality, jako jsou *GTI Club, Racing Jam* a *Beatmania.*

Konami měla na svém domácím trhu vždy značný vliv. Vyráběla herní klasiku jako na běžícím pásu v mnoha formátech. *Castlevania* se kupříkladu objevila na MSX, NES, SNES, MegaDrive, GameBoy, PC, Saturn, PlayStation a i na N64. K dalším dlouhotrvajícím, vysoce úspěšným sériím z rozmanitých oblastí patří *International Super Star Soccer, Contra, Track and Field, Goemon* a samozřejmě také skvělý *Metal Gear.*

Navíc se Konami těší velké přízně Sony coby jedna z nejdůležitějších a nejdůvěryhodnějších tvůrčích skupin, která vytváří řadu exkluzívních produktů pro PlayStation. V roce 1993 vydala konverzi *Parodius* ze svého mincového automatu. V Evropě se dosud objevilo 24 dalších playstationových titulů zahrnujících sportovní simulátory, erpégéčka a plošinovky.

SOUČASNOST: Pokud se v tunelu her od Konami trochu vrátíte časem, narazíte na tituly jako *International Track and Field* (8/10), *Castlevania* (7/10), výborná hra, která je ovšem bohužel díky neatraktivnímu vzhledu mnohými přehlížena, a *Azure Dreams* (PSM 7, 7/10). Najdete tam také zeleně zářící fotbalový zázrak jménem *ISS Pro '98* (PSM 6, 9/10).

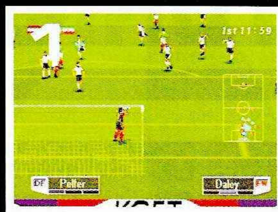
Předpokládá se, že rok 1999 bude pro Konami v rámci PSX ten nejúspěšnější. Jsou totiž zodpovědní za tak toužebně očekávané tituly jako *Metal Gear Solid* a *Silent Hill*, hororu ve stylu *Resident Evil*. V *Metal Gear Solid* se plížíte do teroristy silně střežené oblasti, abyste zabránili jaderné katastrofě. Příliš nepochybujeme o tom, že oba tituly budou znamenat v oblasti způsobu hry a přitažlivosti menší (a možná i docela velký) playstationový převrat.

Ale to není zdaleka ještě vše. V následujícím roce se s největší pravděpodobností dočkáme ještě těchto her: *Deep Blue, Beatmania, Trap-Runner, Kensei: Sacred Fist, Rebus, Dark Messiah, Poy-Poy 2* a *Goemon*. Konami navíc plánuje evropské vydání některých ze svých nejlepších japonských titulů. Je to společnost, kterou byste neměli spouštět z očí.





PLAYSTATIONOVÉ PORTFOLIO



ISS PRO 98
Nejlepší fotbálek, kterým můžete nakrmit svou PlayStation. Ubozí chlapíci pošťuchují a postrkují jakýsi kulatý nesmysl do něčeho dubového se sítí, čemu se říká branka.



INT. TRACK & FIELD
Prověřte své dovednosti v běhu, skoku a hodu. V této hře vás, kromě poměrně velké porce multiplayerové zábavy, čeká zuřivé mlácení do tlačítek.



CASTLEVANIA
Krčí se ve stínu atraktivnějších her, ale pod nedokonalou grafickou tváří se v *Castlevanii* skrývá srdce z ryzího hratelného zlata. Jde o dobrodružné osvobozování princezny ze zajetí.



SUIKODEN
Suikoden dokazuje, že je důstojným starším bratrem svých sourozenců *Alundry* a *Wild ARMs*. Rozhodně to je průkopník žánru japonské RPG na naší platformě.

CO SE PRÁVĚ CHYSTÁ



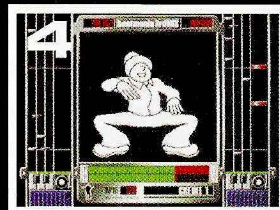
METAL GEAR SOLID
Nekorunovaný král her. Poprvé se v akční hře místo vraždění vyplatí zapojit mozek.



SILENT HILL
Zachraňujete staré lidi a děti zavřené ve skříních. A nejen to! Jste-li majitelem slabého srdce a citlivé duše, rozmyslete si, zda do tohoto sugestivního a hrůzného disku chcete jít.



KENSEI: SACRED FIST
Zde ovládáte přední světové propleskávače tváří a kroutiče zápěstí. Zmáčknete tlačítko a výsledkem je bomba do břicha vašeho nepřítele. Tomu se někdy říká vznešený orientální souboj.



BEATMANIA
Horkým zpoceným vzduchem se rozléhají tóny dunivého rytmu a deejayských pazvuků. Hra se nejlépe ovládá pomocí speciálního scratchového ovladače a v dostatečně zahuleném prostředí.

TURNAJ V LONDÝNĚ

KRÁL ŽELEZNÉ PĚSTI JE Z ANGLIE

Pokud jste sledovali probíhající soutěž o účast na evropském finále turnaje hry *Tekken 3*, víte, že k tomuto vyvrcholení celé akce došlo 27. ledna. Jelikož jsme měli i my své želízko v ohni a jelikož se jednalo o veskrze unikátní a zajímavou akci, rozhodli jsme se vám přinést tyto informace a obrázky.

Finále turnaje probíhalo velmi podobně tomu, co jsme viděli při českém národním kole v Bontonlandu (viz. malý rozhovor s našim reprezentantem dále v textu). Hlavní rozdíl spočíval samozřejmě ve velikosti akce a ve výkonnostní úrovni jejich účastníků. Akce se konala v úžasném místě, které se jmenuje NamcoStation, což je fantastická videoherna a zábavní dům v jednom, umístěný kontrastně v klasicistické historické budově. Sešli se tu jak přední představitelé firmy Namco a hezké blonďaté dámy, tak nejlepší borci z celé Evropy, kteří se sem kvalifikovali buď v národních kolech jednotlivých zemí, nebo přes samostatnou větev internetové soutěže. Přesto jeden z rozhodčích v rozhovoru pro internetovou stránku PlayStation-Europe prohlásil, že někteří z účastníků byli nemile překvapeni úrovní svých soupeřů. Patřil do této skupiny i Petr Horák, který suverénně zvítězil v českém finále, získal vstupenku do tohoto prestižního klání, a přesto ztroskotal na svém prvním soupeři? Kontaktovali jsme těsně po příjezdu našeho reprezentanta a zeptali se jeho samotného...

Tak jak to bylo? Slyšeli jsme, že jsi vypadl hned v prvním kole. Byla to jenom smůla, nebo ta úroveň byla o tolik vyšší?
Já jsem hned ze začátku nastoupil proti Ryanovi Hartovi, což byl reprezentant Anglie a nakonec zvítězil v celém turnaji, takže to byla tak trochu smůla.

Jaký byl Ryan Hart soupeř? Byl hodně dobrý?
(lakonicky) Šlo to...

Jaká byly pravidla soutěže?
Na tři vítězná kola, šedesátisekundová kola, ubírání energie přes blok a patnáct sekund času na navolení nastavení ovládání. Systém soutěže byl vyřazovací. Postava, se kterou člověk hrál, musela být nahlášena ještě před začátkem turnaje. V průběhu turnaje nebylo možné postavu měnit.

Jak dlouho takový velký turnaj trvá?
Ne moc dlouho, rozhodlo se rychle, ale akce pak pokračovala ještě společenskou zábavou až někdy do půlnoci. Byla to docela legrace...

Jsi i přes prohru spokojený se svou účastí?
Bylo to velmi příjemné.

Jen připomínáme, že Ryan Hart, který si právem může od nynějška říkat Král železné pěsti, získal fantastické ceny: 5000 USD v hotovosti, pravý arkádový automat *Tekken 3*, koženou bundu Paula Phoenixe a mnoho dalších suvenýrů.

Na závěr děkujeme za spolupráci při organizování české části soutěže firmě Sony Czech, jež zajistila potřebné kontakty a letenku pro našeho vítěze. Též děkujeme pražskému Bontonlandu za poskytnutí podpory při sběru přihlášek do soutěže a prostory prodejny v den národního finále. Někdy příště se určitě opět setkáme při zábavném soutěžení s dobrými videohrami. Zatím se všichni mějte hezky a opatrujte se.

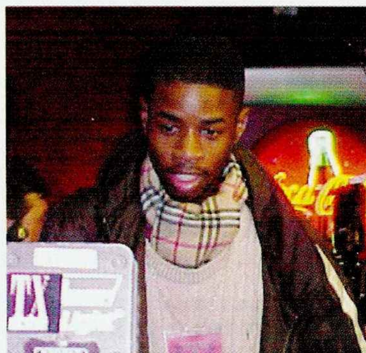








[1] Tři nejlepší hráči *Tekkenu* v Evropě. [2] Vážený host, ředitel SCEE, Chris Deering osobně. [3] Budova, ve které se to stalo.



Král železné pěsti, Ryan Hart.

Extáze

Čtvrtý *Ridge Racer* se vražednou rychlostí blíží do svého cíle uvedení pro evropské PlayStationy. Může být ještě lepší než *Gran Turismo*? Mohl by být...

Během Vánoc přibylo v evropských domácnostech skoro 5 miliónů konzol PlayStation! Kdybyste je seřadili za sebe, byla by to čára odtuď až já nevím kam.

Nejsilnější vstup do nového roku 1999. Takhle soustředěný nápor skvělých her naše konzola nepamatuje. Co měsíc, to kandidát na desítku jak vyšitý.

PSM dostal cenu INDIN za Nejlepší časopis ve známém vesmíru. A dokonce i jinde.

Hororová dvojka superatraktivních her příště v PSM: *Legacy of Kain: Soul Reaver* a *Silent Hill*. Brrr!

EXTÁZE
Trefy do černého a propadáky ze světa PlayStation
DEPKA

Televizní pořad o počítačových hrách. Na Oscara to zrovna nebylo, ale držme palce, snad se to probere.

Hugo přebírá štafetu nejhorší kraviny na trhu od svých předchůdců.

Ovladač JogCon pro *Ridge Racera 4*. Je krásně černý, strašně sexy, no prostě kusanec. Jenže jezdit s ním dokáže jen naprostý řidičský génius.

Komerční hry, které prohrávají s amatérskou konkurencí Yaroze: *Total Soccer* je lepší než *Sensible Soccer* a *Shanghai True Valor* při nejlepším stejný jako *Mag-Jongg*.

Strašně bychom se chtěli dozvědět o PlayStation 2 něco jistého.

Depka

Zasvěcená mluva

Lekce #10 Wrestling





Chlupatá hruď a trenýrky na šlích, ach, ta rozkošná nádhera měkkých mužských těl... Lámání kolen, dopady na hlavu a kopance do břicha.

Pokud tuto stránku vytrhnete, zmačkáte ji do koule a ponoříte zhruba na hodinu do sklenice teplé vody, pak získáte elixír vědění. Ten když potom vypijete, prostoupí vaše veškeré mozkové buňky a vy budete znát vše, co si jen dnešní moderní člověk o videohrách může přát vědět. Anebo si to můžete jen tak přečíst.

Co takhle pro změnu wrestling? Samozřejmě ve formě videohry...
Ano, to není špatný nápad. Zamyslíme-li se nad celou věcí pozorněji, zjistíme zajímavou skutečnost: zatímco mnohem krvavějším hrám se podařilo snad navždy vystoupit na samý vrchol oblíbenosti, wrestling, jak zdá se, zůstal v pozadí.

Jak to?
No, nalijme si čistého vína. Tituly, které dosud byly vydány, se vesměs všechny vyznačují nikoli hratelností, nýbrž požadavky specifického obecenstva (např. *WCW Nitro,* 5/10). V důsledku toho člověk často zjišťuje, že ho tento sport vlastně ani tolik nebere.

Takže v obchodech jsou to tak trochu ležáky, ne?
Ale vůbec ne. Vydat wrestlingový titul, to je stejné jako velice dobrá investice. Okamžitě po vydání se totiž usadí v horních patrech žebříčků prodejnosti a tam také setrvají do doby, než se objeví další hra.

To je ale přece poněkud zvláštní...
Hmm, ano je, tedy přinejmenším z hlediska zdravého rozumu. Ale zde je třeba brát v úvahu rovněž licence, kterými WWF i WCW disponují. Zdá se, že v Evropě je tomu již skoro jako v Americe a že i zde se lidé proměňují v záhadnou mini-rasu bezduchých heavymetalových zrůd, kteří si s podezřením pohlížejí na ulici kolemjdoucí. Jsou to právě tyto nebohé duše, které se tak rády dívají na silné muže ve středních letech, jak předstírají příšernou rvačku v ringu i mimo něj. No a jakmile se objeví nová hra, zvednou své tučné pozadí a poroučejí se do nejbližší prodejny, aby se stali jedním ze šťastlivců, kteří ke hře obdrží jako bonus podepsaný plakát jednoho ze svých idolů.

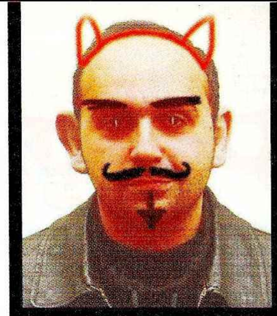
Takže tyto hry jinak za moc nestojí?
No, máme-li být upřímní, musíme přiznat, že některé tak úplně špatné zase nejsou. Například taková *WWF War Zone* (7/10) byla celkem dobrá. Navíc velká většina playstationových her tohoto druhu obsahuje sekci proklamace bojovníka.

Cože?
Skuteční zápasníci kromě bojového divadýlka provozují jakési televizní žvanění, ve kterém se vytahují před soupeřem, ponižují ho a chvástají se, že z něj udělají sekanou atd. No a hráč má možnost přehrávat si tyto hlouposti až do omrzení. Vypadá to asi nějak takto:

Já jsem (jméno). Udělám z tebe..., Já ti natrhnu..., Já sem největší drsňák, ty kuře.., Přibliž se a strávíš zbytek života v kotrmelcích, Mě nikdo nedostane, apod.

To zní docela legračně.
Ano, celkem to je legrace a člověk se tím nějakou tu chvilku může docela dobře bavit. Ostatně zábavný je hlavně režim pro více hráčů, nicméně, aby se tyto hry dostaly do skutečně vážené rodiny playstationových titulů, mají před sebou ještě dlouhou cestu. Především musí disponovat lepším enginem, jinak se jejich hratelnost asi nezlepší.

ĎÁBLŮV ADVOKÁT



Neoprávněné kopírování, šíření a užívání počítačového softwaru je už hezkých pár let velmi aktuální záležitostí. PlayStation byla k tomuto jevu nějaký čas celkem imunní díky standardizovaným ochranným prvkům a mechanismům, ale ne na dlouho, kombinace zásahu do vnitřní elektroniky konzoly a levného kopírování cédéček udělala své. Co k tomu dodat? Chtělo by se vynechat všechny komplikované argumentace o provázanosti zisků z prodeje a investic do nového vývoje her a prostě zvolat onu biblickou hlášku: Nepokradeš! Leč bohužel nelze předpokládat, že všichni lidé bez výjimek jsou racionální (=mravní) bytosti. Zvláště ne v zemi, kde vám kdekdo zcela vážně a bez uzardění vypustí z úst oblíbenou větu: „Kdo nekrade, okrádá rodinu.“ V důsledku toho už dlouhá léta distributoři her v tomto státě skřípou zuby, zatínají pěsti a hrozí pirátům i uživatelům nelegálních kopií pronásledováním, souzením a tresty. Čili, když ne morálka, tak alespoň strach. Aneb, když to nejde po dobrém, tak to půjde po zlém. Skutečnost je ovšem taková, že to dlouho nešlo ani po zlém. Mnohokrát zaznělo sebevědomé odhodlání z úst policie, ale v případě odhalování pirátů her byly výsledky velmi hubené. Skutečně velký pirát her je člověk disponující několika mobilními telefony a důmyslným systémem korespondence a poštovních schránek, takže jeho dopadení a zejména pak případné prokazování trestného činu patří rozhodně do kategorie velmi obtížných. Přesto to vypadá, že se ledy pohnuly. Podle informací, které se podařilo získat PSM, jsou v současné době již dva z těchto pirátů odsouzeni a v dalších několika případech se již vede trestní jednání. Posun nastal zejména díky zvýšené aktivitě soukromých detektivů, kteří pracují na objednávku distributorů, a jejich koordinované spolupráci se stáními orgány trestního řízení. Toto je zcela jistě novinka, která nemá v minulosti obdobu, a zároveň výstražné znamení pro všechny, kteří pokušení her skoro zadarmo dosud neodolali. Zvláště vzhledem ke dvou skutečnostem:
a) oni dva odsouzení obchodovali s hrami zrovna na PlayStation,
b) od spolehlivého zdroje víme, že se vyšetřování (doprovázené nepříjemnostmi typu domovních prohlídek a popotahování po soudech) nebude omezovat jen na piráty, ale i na uživatele, kteří si nelegálně kopírované hry pouze zakoupí (vychází se tu celkem logicky z předpokladu, že omezení poptávky je nejlepší cestou k zneškodnění nabídky). Je pravda, že ceny her jsou vzhledem k českým příjmům velmi vysoké a pro mnohé téměř nedostupné, ale to zcela jistě nemůže být omluva za něco, co je prostě krádež - bez jakýchkoli polehčujících přívlastků. Vypadá to tak, že státní orgány a distributoři jsou pevně odhodláni s pirátstvím něco velmi vážného udělat, a už nyní bedlivě sledují podezřelé. Naložte si s touto informací podle svých zálib, berte to jako úvahu, zprávu, varování... vyberte si sami.

Farid D. Starman







[1] Pink. Pink. Pink. Když světla zhasnou, měli byste své Nikey sešlápnout až na podlahu. [2] Frajeři si mohou najít místo i mimo šachovnici. [3] Pohled z vaší pilotní kabiny.

MONACO GRAND PRIX

Vyvstala konkurence formulím suverénům z Psygnosis?

Styl: simulátor závodních aut

Distributor: Ubi Soft

Výrobce: Ubi Soft (Čína)

Datum vydání: květen

Dupněte na pedál a odpalte svou plechovou kraksnu za dvacet melounů do závodu, kde o vítězství rozhodují pouhé centimetry. Tak nějak vypadá závodní hra s názvem *Monaco Grand Prix*. Ani jsme nic jiného nečekali, ale otázka je, zda tato hra má šanci být na špičce, nebo je to jen další závodnické nedochůdče? Manažer projektu *MGP* v Ubi Softu Wu Donghao tvrdí, že správná je první varianta.

Popište *Monaco Grand Prix* 100 slovy.

Jedná se o simulátor, který vám dává možnost zakusit pocity z nejrychlejší závodní hry na světě. Jedním z jejích nejpozoruhodnějších rysů je chování vozů. Při nastavení režimu Expert je velice náročná i pro skalní paříče, zatímco začátečníci se mohou vyřádit v arkádovém režimu. Najednou spolu mohou soupeřit až čtyři hráči.

Obsahuje hra nějaké zbrusu nové prvky?

Snažili jsme se o nejlepší simulační hru na konzole. A tato hra vlastně patří do úplně jiné kategorie než arkádově orientované závodní hry, které dosud na konzole převládaly.

Jakou má *Monaco Grand Prix* nejlepší vlastnost?

To je naprosto individuální. Každý si najde jinou věc. Já říkám, že největší atrakcí je hratelnost. Auta řízená počítačem si s vámi v dravosti nezadají, a tak největší šanci pro předjíždění představuje bezchybné vedení vozu.

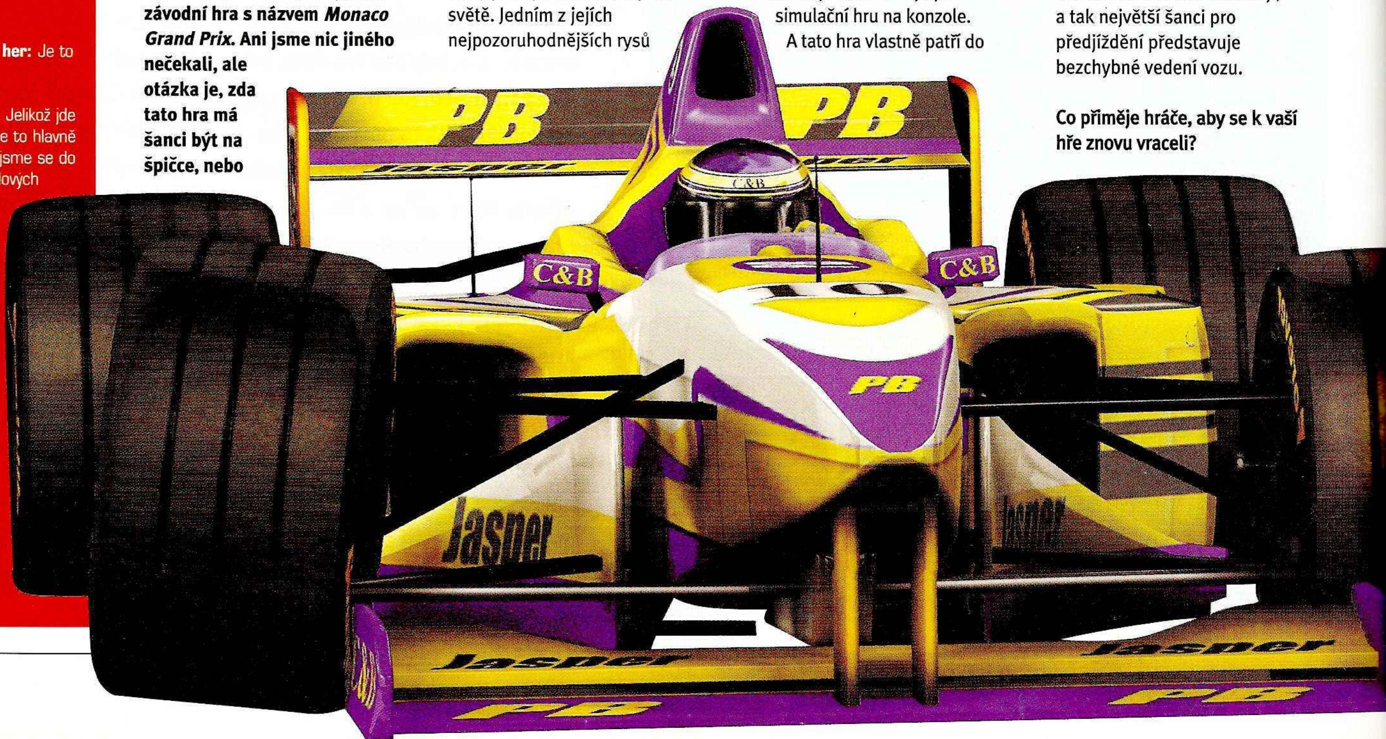
Co přiměje hráče, aby se k vaší hře znovu vraceli?

PROFIL



Wu Donghao

- **Název firmy:** Ubi Soft
- **Zaměstnání:** ředitel projektu
- **Popis práce:** Jsem zodpovědný za nepřetržitý pokrok ve výrobě hry. Vedu skupinu designérů hry, ale také si musím všímat a koordinovat práci všech ostatních oddělení (programování, grafika, testování, zvuk).
- **Historie v oblasti her:** Je to moje první videohra.
- **Vlivy na tuto hru:** Jelikož jde o konverzi z PC, pak je to hlavně ona předloha. Snažili jsme se do toho dostat víc konzolových prvků. Hlavního konkurenta jsme zpočátku viděli v sérii F1 od Psygnosis, ale od té doby, co jsme viděli *F1 '98*, hledáme někoho lepšího.
- **Nejoblíbenější hry:** Hraji *Crashe Bandicoota 3*, který je prostě špičkový. Některé nápady v této hře jsou nádherné. Je v ní strašně moc různých prvků.



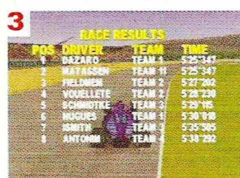


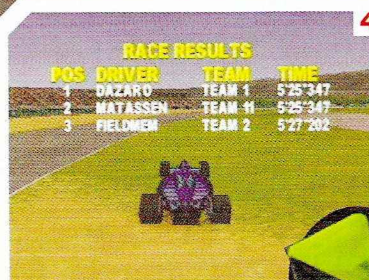


[1] Jestliže skončíte dvanáctý z pole dvanácti závodníků, měli byste se zamyslet nad tím, jaké hry vlastně chcete hrát.
[2] Jízda na písku není nic moc.
[3-4] Takové skóre vám brány světové slávy neotevře.
[5] Dva vozy skončily na trávě.
[6] Je to hrdina, i když skončil poslední.











Jak už jsem řekl, každý si najde vlastní důvod. Dali jsme hráčům tolik svobody, kolik jsme jen mohli. Při každé hře můžete zažít něco jiného.

Na kterých hrách pracoval tým *Monaco* v minulosti?
Většina lidí týmu představuje v odvětví nové tváře.

Proč by si zákazníci měli mezi všemi playstationovými závodními hrami vybrat právě *Monaco*?
Protože u ní stráví mnohem více času, než ji zcela zvládnou. Takže když investují právě do ní, dosáhnou většího „zisku".

Můžete nám hru trochu přiblížit - kolik má úrovní, co kvalita grafiky a ovládání aut?
Monaco Grand Prix může hrát jeden až čtyři hráči. Má čtyři herní režimy. V režimu pro jednoho hráče jsou k dispozici tři úrovně obtížnosti a dvě v režimu Championship. Je tu také režim Replay a Ghost. Rozlišení je 512x256 a průměrná rychlost je 30 obrázků za sekundu. Chování vozů můžete regulovat měněním osmi různých parametrů.

Které herní prvky jsou absolutně nové?
„Nevynalezli" jsme mnoho věcí, ale to rozhodně neznamená, že vás hra ničím nepřekvapí. Už jste někdy viděli protijezdce v plamenech? Ale pozor, dalším můžete být i vy.

Povězte nám o hře tajemství, které jste ještě nikomu neprozradil?
OK, vím, co byste chtěli. Ale jediné co vám mohu prozradit je, že ke hře nejsou žádné cheatové kódy.

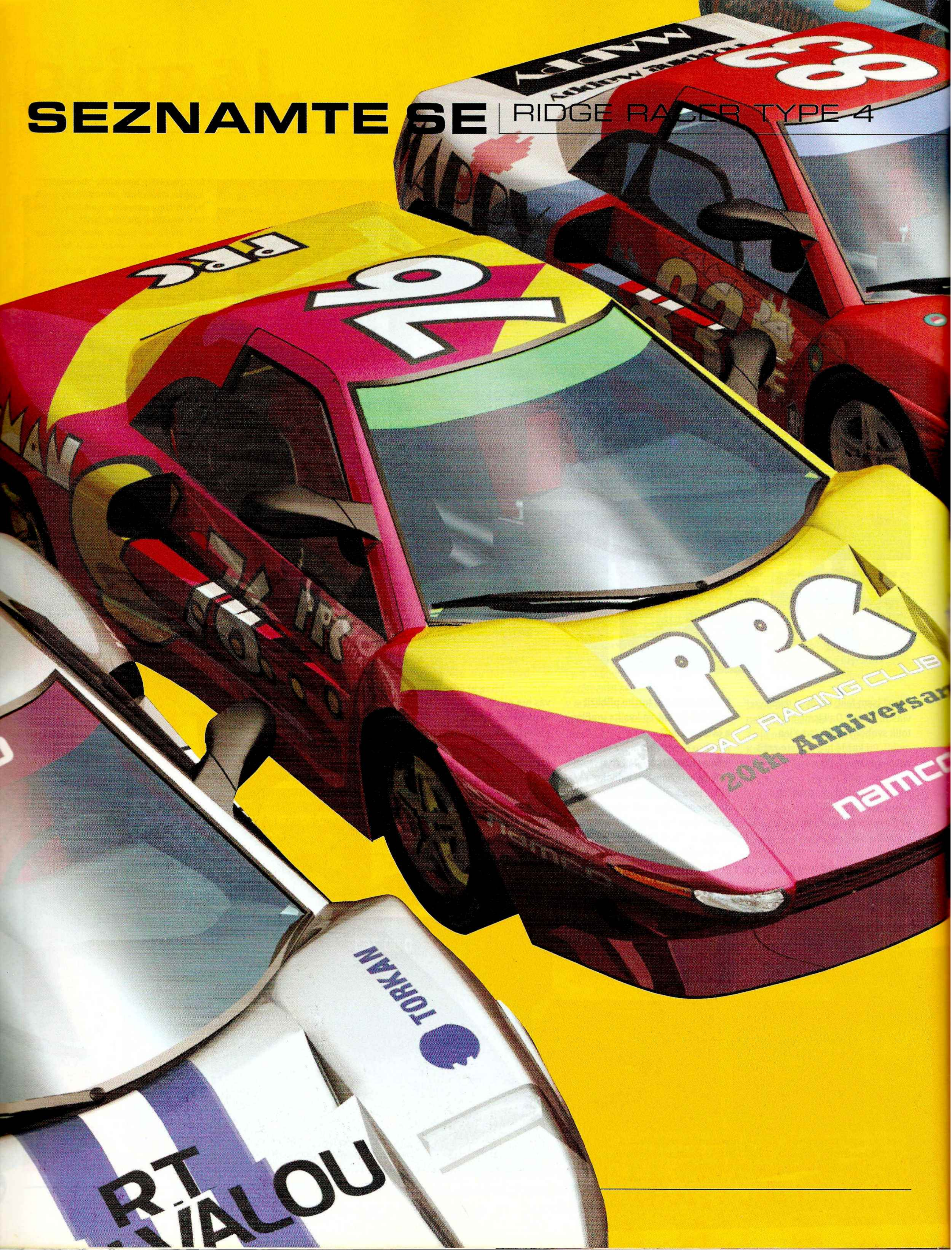








[1] Takhle to vypadá, když je všechno v pořádku. [2] A takhle to vypadá, když ke hře pustíte nějakého zelenáče. [3-4] Šampaňské se už chladí...


PRC
PAC RACING CLUB
20th Anniversary
namco
TORKAN
RT
VALOU



R4

Distributor: SCEE / Výrobce: Namco / Datum vydání: duben

Ridge Racer Type 4

Gran Turismo sedělo na trůnu závodních her téměř rok a teď už možná nastal čas na to, aby se Namco tomuto miláčkovi playstationových hráčů pokusili uzmout výsostnou pozici a pomohli sérii *Racer* tam, kam patří. Bude, nebude.

Původní *Ridge Racer* už vypadá dosti zastarale, ale když si před čtyřmi lety odbyl premiéru na PlayStationu, byl zcela zásadním titulem. Nejenže byla konzolová konverze tohoto titulu zatraceně blízko k jeho arkádovému předobrazu, ale hra samotná byla na tehdejší dobu fantastickou, neskutečnou a adrenalinovou jízdou. Měla také široký vliv na pravidla žánru.Tohle děťátko firmy Namco bylo jednou z prvních závodních her, které si pohrávalo s nyní běžnými smyky. Jeho přeplněné městské okruhy plné honiček v nejasně osvětlených tunelech, tyčící se mrakodrapy a nízko létající helikoptéry byly pak nestoudně ukradeny celou další generací napodobovatelů. Další pokračování série - *Ridge Racer Revolution* a *Rage Racer* - které se objevilo exkluzivně pro PlayStation, dobře posloužilo k prosazení a rozšíření jedné závodnické legendy.

Ale časy se změnily. Během mnoha měsíců, které uplynuly od slavných dní *Rage Racer*, se na mašině od Sony v žánru závodních her objevilo nové odvětví. *TOCA Touring Car Championship*, *Colin McRae Rally* a především *Gran Turismo* přinesly éru ultra-realismu v jízdě, skutečných rozpoznatelných aut, všeobecně platných fyzikálních zákonů a odvážné přirozené grafiky. A to bylo na hony vzdáleno okázalému, stylizovanému dojmu z arkád trilogie *Racer*. A hle, hráčům se tento nový trend zalíbil a Koruna závodních her si našla jinou vznešenou hlavu.

Po ohlášení tohoto čtvrtého počinu se objevila spousta otázek. Dá se firma Namco stejnou prošlapanou cestou jako většina, anebo zůstane věrná svým arkádovým kořenům a bude se snažit dosáhnout závodního vzrušení autenticitou? První známky ukazují, že se společnost vydala střední cestou. Vývojový tým říká, že hra bude působit dojmem závodní hry staré školy budované *Ridge Racerem* - jinými slovy, designéři zůstanou tam, kde byli - nechají na pokoji fyzické zákony, propočítávání vzdáleností i dynamiku gravitační síly, které tak svazují simulátorovou většinu, a představí hráčům auta, která mohou po trase kroužit jako štíhlé holky na vesnické zábavě.

To ovšem naznamená, že by různorodost byla svázána a s roubíkem v ústech připoutána na zadní sedadlo. Najdete tady více než 300 fiktivních aut (tato cifra však zahrnuje i upgrady vozidel a barevné mutace) a designéři se chystají do centrálního algoritmu pro řízení nacpat spoustu rozmanitých ovládacích stylů. Nezájem o realismus ovšem neznamená odmítnutí náročnosti. PSM si vyzkoušel několik okruhů a zážitky jsou typicky vzrušující. Na rozdíl od hry *TOCA* to tady nefunguje tak, že vezmete nové auto a budete bojovat s řízením. Budete muset k dokonalosti dovést nikoli realistické (k čemu taky) umění skluzů a smyků, které jsou už od dávných dob pro závodní hry Namco charakteristické. Je to intenzívní a vzpružující zážitek, na který jsme během těch mnoha let, jež uplynuly od *Rage Raceru*, téměř zapomněli.

V oblasti herní struktury a prezentace se firma Namco zřejmě nechala lehce inspirovat hrou *Gran Turismo*. Série živých, divoce nastříhaných startovních obrazovek vás přivede k her-

KRÁSNÝ BALÍČEK

Na poslední chvíli jsme dostali potvrzení od firmy Sony, že PALové vydání *R4* bude kromě hry obsahovat ještě demo-verze *Ace Combat 3* a *LiberoGrande* a navíc původního *Ridge Racera* běhajícího rychlostí 50 fps!











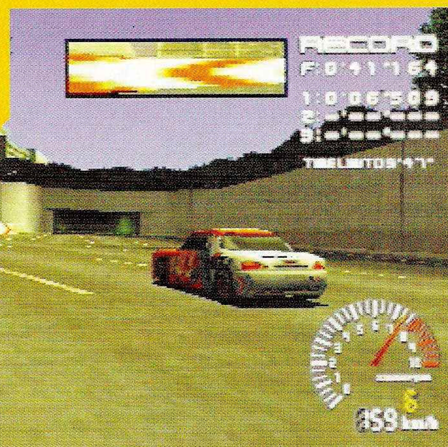
I přes detailní grafiku dokáže *R4* vykreslit vzdálenou perspektivu a zachovat si plynulost .

SEZNAMTE SE | RIDGE RACER TYPE 4





Tvůrci *Ridge Raceru Type 4* přistupovali k designu hry tak, jako by holandský mistr přistupoval k obrazu: s příznačnou pozorností věnovanou efektům světla a stínu. Byla to asi dost piplačka, ale výsledek za to stojí.







BUDETE MUSET K DOKONALOSTI DOVÉST UMĚNÍ SKLUZŮ A SMYKŮ, KTERÉ JSOU UŽ OD DÁVNÝCH DOB PRO ZÁVODNÍ HRY NAMCO CHARAKTERISTICKÉ.

ním volbám. Hlavním podnikem je „Grand Prix Story". Tady si hráč vybere závodní tým (každý představuje jinou úroveň obtížnosti) a typ vozidla a pak se zúčastní závodů sestávajících z několika zahřívacích kol a finále - systém hodně připomínající GT režim *Gran Turisma*. Namco se ovšem neváže na reálné výrobce aut. Dali dohromady své týmy inspirováni svými vlastními hrami.A tak Pac Racing Club bojuje proti Dig Racing Teamu a RC MicroMouse Mappy - tedy žádný souboj typu Aston Martin Vs Nissan.



Pokud se hráči podaří dokončit Grand Prix, získává přístup ke všem autům v týmu a závodí s nimi v režimu „Extra Trial" proti exotickému výběru fiktivních vozidel.

Soubor okruhů obsahuje osm tratí - i když jak známe Namco, bude je určitě možné hrát v opačném směru, s převrácenými stranami a hlavou dolů. Není také vyloučeno překvapení v podobě skrytých tratí. Výtvarníci si dali záležet na efektech světla a stínu a tyto prvky jsou opravdu úžasné: žhnoucí západy slunce nad městem, jehož stíny dopadají na asfalt, na zdech budov se odrážejí odstíny červené, z pouličních lamp dopadají na stěny tunelů kužely jasně oranžového světla atd. A pokud pod všemi těmi světelnými zdroji projíždíte rychlostí 250 km/h, vytvoří vám představení, z něhož se vám bude točit dozajista hlava.

Prostředí samotné vychází především z předchozích dílů série *Racer* a nekopíruje trendy současné konkurence. Betonové podjezdy, spletité silnice na pobřeží, vysoko čnějící mrakodrapy a vznášející se helikoptéry budou příznivcům této série připadat velmi povědomé. Tentokrát ale všechno vypadá jaksi mnohem více propracovaně a rafinovaně. Namco zvýšili výkon hry úplně všude - zvětšili počet polygonů v 3D modelech a vybudovali spektrum detailních textur, takže první *Ridge Racer* teď vypadá jen jako surové, prázdné a kostrbaté demo. Opravdu se zdá, že to bude hra tisíciletí. Ne všem se zamlouvala posedlost spletitostí a detaily v *Gran Turismu*, ale mnozí také shledali nedostatky v arkádě jako *Motorhead*. To nejlepší z obojího najdou hráči v *R4*, kde se spojuje bezprostřední hratelnost a opravdová hloubka. A navíc ta grafika. Je to, jako by mašinka od Sony křičela:, „Podívej se na mě, ještě na to mám." A má. Namco to ví. A vy to budete vědět také.

Keith Stuart

SEZNAMTE SE S JOGCONEM

S vydáním *Ridge Racer Type 4* v Japonsku se shoduje představení nového zajímavé (a sexy) vypadajícího padu, na němž je mezi dvěma páčkami umístěn



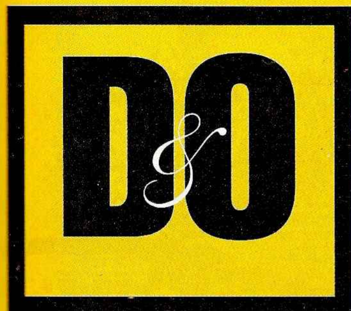
miniaturní volant. Trvá hodně času než, si na něj zvyknete, ale někteří hráči tvrdí, že se perfektně hodí k arkádovému stylu hratelnosti. Mnozí další si tím nejsou tak jistí.







Prezentace hry je na standardy Namca hodně atraktivní a módní - vloudily se sem vlivy *Gran Turisma*?



PSM se v Japonsku setkal s týmem *R4*, ve snaze dozvědět se o této skvělé závodní hře víc.

Motomi Katayama	ředitel projektu
Masatoshi Kobayashi	programátor
Kazutoki Kono	výtvarný ředitel
Miroshi Okubo	tvůrce zvuku
Koi Yoshimizu	tvůrce úvodního filmu

Kdy celý projekt začal?
Katayama: Začali jsme v květnu 1997, asi šest měsíců po dokončení *Ridge Racer Revolution*. Zájem projevilo spousta designérů, ale my jsme udržovali stále stejný počet - asi 33 stálých členů. Celý tým, který je dnes přítomen, pracoval na původní hře *Ridge Racer*. Někteří pracovali i na *Ridge Racer Revolution*.

Jak rozsáhlý průzkum předcházel programování ovládání *Ridge Racer Type 4*?
Katayama: Nezávodili jsme na okruzích, ani neřídili opravdová auta. V podstatě máme všichni rádi auta, nějaký ten rok už řídíme a lecos o nich víme. Jezdili jsme s některými konkrétními auty, jako je FFR 4WD, abychom zjistili, jaká jsou na silnici. Ale dělali jsme závodní hru, nikoli simulátor. Když řídíte skutečné auto, cítíte určité věci, jako je gravitační síla, zrychlení, odpor pneumatik a tak dále. V současné době tyto pocity nasimulovat nelze, a proto můžete vytvořit dokonalou hru, ale nikoli dokonalý simulátor.

Původní *Ridge Racer* vymačkal z hardwaru PlayStaion mnoho a pokračování byla technologicky ještě zajímavější. Jak náročné bylo v tomto trendu pokračovat s *R4*?
Kohayashi: Když jsme dělali *Ridge Racer*, věřili jsme, že jsme využili to nejlepší, co PlayStation nabízí. Tehdy bych z technického hlediska nechtěl na *R4* dělat (směje se). Zaměřili jsme se na eliminaci všeho zbytečného. Potřebovali jsme použít všechny polygony, které mohla PlayStation poskytnout.
Kono: Způsob jakým jsme zobrazili budovy, velikost textury, množství použitých polygonů. Vrátili jsme se na začátek, udělali všechno znovu a zbavili se všeho zbytečného. Kromě toho, že je hra určena pro stejný hardware, nemají *R4* a *Ridge Racer* z technického hlediska skoro nic společného.

Jak těžké bylo toho dosáhnout?
Katayama: Grafika byla tradičně vytvořena jako první, ale někdy bylo těžké ji do hry začlenit. Musel jsem to probírat s designéry a najít způsob jak odlehčit jejich grafiku v souladu s možnostmi hardwaru.
Kono: To, co se v *R4* opravdu změnilo, je použití světla a stínu. Použili jsme k tomu Gouraudovo stínování polygonů (viz. sloupek A-Z v rubrice loading tohoto čísla). Jak už jme vysvětlili, v původní hře se hodně plýtvalo. Ušetřili jsme tak trochu zpracovací energie a využili ji pro Gouraudovo stínování. Bylo to hodně těžké.

Pravděpodobně jste využili nového Performance Analyser (revoluční analyzér výkonu, který hodně pomohl tvůrcům *Gran Turisma* a jiných her).
Kohayashi: Ano, použili jsme ho. Dobré na něm je, že můžete detailně prostudovat hry jiných společností (směje se). *Gran Turismo* byla jen jednou z těch, na které jsme se potřebovali podívat (směje se).
Katayama: Z technického hlediska jsme se, dříve než jsme začali pracovat na vlastních nápadech, potřebovali podívat, co už udělaly jiné společnosti. Tak například neexistuje jiná závodní hra, kde by bylo pozadí, silnice, auta a téměř všechno ostatní efektováno Gourardovým stínováním. *R4* je jediným titulem plně využívajícím Gouraudovo stínování. Naši programátoři zezačátku tvrdili, že to není možné, ale nakonec jsme ještě navíc použili mapování prostředí, efekty předních světel i průhlednost.

Objevilo se něco, co jste chtěli udělat, ale nemohli?
Kohayashi: Během určitých projektů postupem vývoje zjistíte, že některé věci prostě nejsou možné. V případě *R4* se nám myslím podařilo všechno, co jsme chtěli.
Katayama: Dokonce jsme v průběhu ještě něco přidali.



Replaye jsou sami o sobě grafickou senzací.

Kono: Na nebi jsou například různé světelné efekty, které závisí na tom, jak jste natočeni ke slunci. A také vzdálené horské silnice. Zpočátku jsme si mysleli, že tyhle věci prostě nejdou.

***R4* obsahuje množství aut. Doplňovali jste počet aut v průběhu vývoje?**
Katayama: Některá auta možná vypadají stejně, ale nabízejí různé možnosti. S touto myšlenkou na paměti jsme zahrnuli celkem 321 různých typů. O počet aut jsme se v průběhu vytváření hry nestarali. Potřebovali jsme jen mít dostatek aut na to, abychom mohli začlenit herní systém, který jsme chtěli. Hráči musí mít možnost hrát *R4* tolikrát, kolikrát to jen jde. Hráči, kteří zezačátku nejsou tak dobří, si později, až se zdokonalí, mohou vybírat i těžší auta. Chtěli jsme, aby si hráči *R4* vychutnali tolikrát, kolikrát je to možné, a počet aut je při tom důležitý.

Katayama: Ano. Pracujeme i na dalších titulech, o kterých zatím nemohu mluvit, ale které budou používat JogCon. V Případě *R4* jsme nejprve vytvořili hru a pak jsme se teprve ohlíželi po ovladači, který by jí vyhovoval. Ale v tomto případě bude JogCon fungovat i u dalších titulů.

Je zřejmé, že inspirací pro *R4* byly předchozí díly série, ale brali jste při práci v úvahu i další hry?
Katayama: S ohledem na výsledek můžu prohlásit, že nás výrazně neinspirovala žádná jiná hra. Chtěli jsme udělat hru, která by se od všech ostatních závodních her lišila.
Kohayashi: Z programátorského hlediska jsme samozřejmě brali ohled na *Gran Turismo*.
Kono: To samé s grafikou. Na počátku vývoje *R4* jsem konfrontoval ostatní závodní hry, ale stejně tak jsem studoval i hry z jiných žánrů, jako například *Jumping Flash*. Při tvorbě efektů na obloze jsem se inspiroval nejnovějším *Ace Combatem*. Tahle hra má úplně nejlepší nebe ze všech.

> „S R4 JSME SE VRÁTILI NA ÚPLNÝ ZAČÁTEK, DĚLALI VŠECHNO ZNOVU A ZBAVILI SE VŠEHO ZCELA ZBYTEČNÉHO."
>
> **Katutoki Kono, Výtvarný ředitel**

JogCon byl patrně vytvářen speciálně pro *Ridge Racer Type 4*. Budou pro něj přizpůsobeny i některé další tituly od Namca?

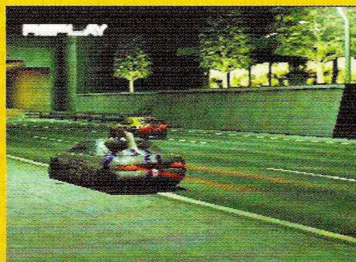
Jaká je zvuková a hudební stránka *Ridge Raceru 4*?
Okuho: Použili jsme některé zvukové efekty ze série *Ridge Racer*, ale koncept hry je tentokrát jiný. V *R4* je hudba vyzrálejší a modernější. Lidé možná poznají části adaptované z jiných titulů Namco. *Ridge Racer* nabízel deset skladeb, *R4* jich nabízí celkem 14. Je tu i několik skrytých. Pro hlavní námět *R4* jsme použili vokály zpěvačky Kimery Lovelace.

Jak vypadá úvodní sekvence?
Yoshimizu: Je zhruba dvakrát tak dlouhá, jako byly sekvence v předcházejících dílech - trvá asi dvě minuty. Její vytvoření trvalo včetně plánování asi šest měsíců.

Nicolas Di Cestanzo
Vřelé díky Isuyumi Toyodovi z firmy Namco



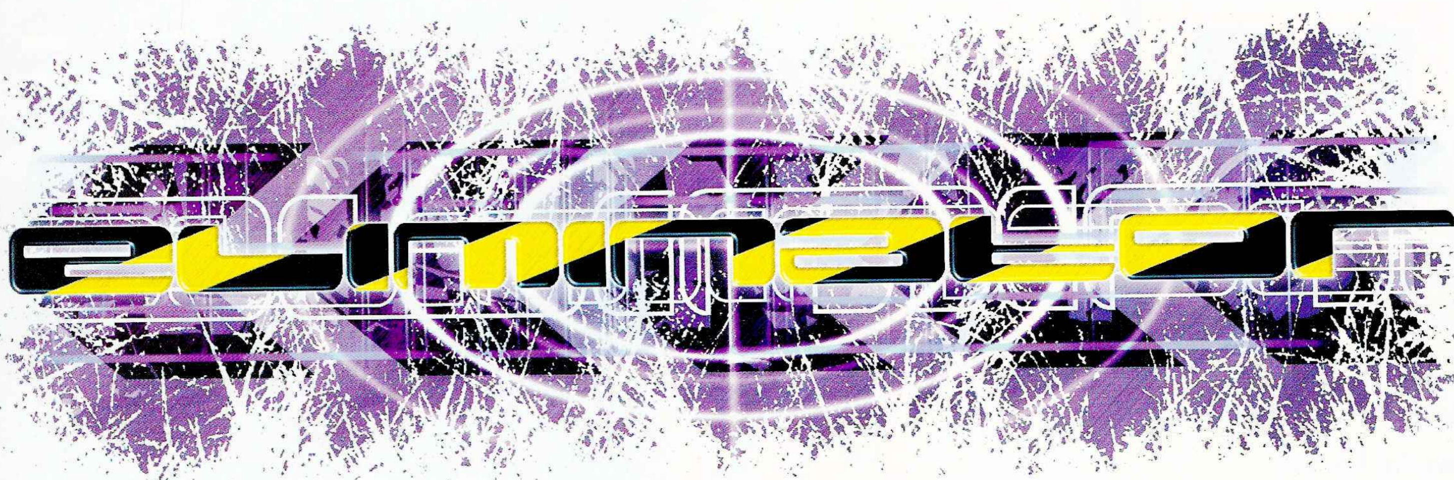






Můžete závodit na osmi okruzích. Až dokončíte Grand Prix, získáte přístup do nového režimu Extra Trial.

■ VÝROBCE:	Magneta	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ DISTRIBUTOR:	Psygnosis	■ STYL:	střílečka
■ DATUM VYDÁNÍ:	březen	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2



Soutěžící, připraveni? Gladiátoři, připraveni? Obyvatelé vězeňské cely, připraveni? Vychutnejte si hru, která dává termínu „útěk z vězení" nový význam.

Scrubs: Kolem roku 2880. Politický vězeň R. Barker je nucen podstoupit zápas na život a na smrt poté, co napadl dozorce McKaye. Jeho boj o svobodu a ponižující lopocení bude přenášet televize po celé civilizované galaxii. Jenom krátce zabručí: „Tak Godbere, opatruj mi tady mé hochy", vklouzne do bojové lodi a připraví se na bitvu, kde ho čeká téměř jistá smrt. Omlouváme se, ale museli jsme tento příběh o ostře střeženém vězni, který se stane svobodným bojujícím pilotem, interpretovat tak trochu po svém, protože jinak by to vyznělo jako další „bezvadný" film s „chytrým" Stallonem v hlavní roli.

Ve světě videoherních hybridů zaujímá *Eliminator* místo dalšího křížence. Jde o směs *Twisted Metal* a *Dodgem Arena*. Hlavní myšlenka hry není ničím novým: řídíte těžce ozbrojenou loď a musíte si proklestit cestu na konec každého sektoru před skončením časového limitu. Setkáte se tu s roboty, minovými poli a rozmístěnými zbraněmi. Prostě a jednoduše, jakmile se hnete (vlastně se ani nemusíte hnout), máte na krku smrtonosnou skvadru a čas akorát tak na poslední větu. Stejně jako v *Dodgem Arena* nenajdete ani v *Eliminatoru* nic, s čím byste se už někdy nesetkali, jde o jen překvapivou kombinaci známých prvků. Rychlost + zbraně + bludiště + časový limit = hra, v níž je úspora pohybů skoro stejně důležitá jako přesné střílení. V této nedokončené verzi jsou problémy s výškou zaměření kříže, takže se často stane, že to robotovy našijete do koulí, místo abyste mu ustřelili anténu. Rychlost je ve většině her považována za výhodu, tady však představuje spíš handicap. Pokud je východ z každé úrovně blokován, nezbývá vám, než se pustit do pročištění prostoru od číhajících hlídek.

Eliminator je zatím na počátku, ale pokud má porazit stálice žánru jako je *G-Police*, je už teď jasné, že bude potřebovat trochu vylepšit. Že je jiná? Ovšem. Ale odloudí nás od všech těch aut, adventur a bojovek? Hráčská porota rozhodne.

Pete Wilton



1


2


3


[1] Režimu pro dva hráče je dobrý. [2] Tenhle boss musí zemřít. [3] Trochu času k dobru.

1


2


3


[1] Hledejte střely a ostatní power-upy. [2] Jeden ošklivý robot. [3] Pryč odsud, vyhnete se potížím.



NÁZOR

PLUSY

- Superrychlá jízda.
- Souboj s časem.
- Možnost si zahrát ve dvou.

MINUSY

- Zaměřování potřebuje nutně předělat.
- Sektory jsou příliš malé.
- Plácá se nerozhodně mezi dvěma žánry.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

I když nejste soudce, porotce ani kat, vidíte na první pohled, že pokud si *Eliminator* bude chtít získat vaši úctu, bude potřebovat rozsáhlé vybrušování a vylaďování. Vytvořit simulátor sportu budoucnosti není nic lehkého a přidání střílení se rovná jen dalšímu prvku nejistoty. Je to rychlá a divoká hra, ale obáváme se, že nebude mít na to, aby si přitáhla zkušenější fanoušky.

■ VÝROBCE:	NK System	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	Sunsoft	■ STYL:	RPG
■ DATUM VYDÁNÍ:	únor	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

MONSTER SEED

Ne, tohle není žádná pornografická japonská manga. Toto je nejnovější RPG od firmy Sunsoft. Chtělo by se říct: škoda...







***Monster Seed* vypadá bezpochyby krásně: má spoustu úžasně detailních polygonových postav a působivě nakreslené pozadí.**

Žádné RPG není úplné a dokonalé, dokud nemá celou hordu různých typů fantastických příšer, které sympatický hero záhy pošle zpátky do pekel, kam odjakživa patří. Taková příšera může být malá nebo obrovská, drsná a zubatá nebo roztomilá a komická, ale hlavně musí na vás čekat někde za rohem, v pravou chvíli vyskočit a pustit se do boje.

Monster Seed, nastávající RPG firmy Sunsoft, není v tomto ohledu žádnou výjimkou. Ba naopak, má téměř nekonečnou řadu různých nestvůr s velkými čelistmi, ostrými trny a jedovatým dechem. Neobvyklou vlastností hry je skutečnost, že musíte hasit oheň nikoli vodou, ale opět ohněm. Jinými slovy, když narazíte na takové monstrum, musíte přivolat svojí zrůdu, aby spolu bojovaly.

V městě zvaném Rempearl byly během archeologických vykopávek objeveny desítky podivných vajec (monster seeds), které pocházejí z dávných dob. Vládci města se rozhodnou nechat monstra vylíhnout ve víře, že jim potom v obtížích mohou pomoci. Použitím různých kombinací teploty, vajec a chemikálií dosáhnou vládci schopnosti ovlivnit vlastnosti budoucího netvora tak, aby se hodily pro různé úkoly. Naneštěstí někteří vládci mysleli více než na blaho svého města na svůj prospěch a vypěstovali si jakési osobní zrůdičky za účelem terorizování ostatních spoluobčanů. Dle očekávání, je toto právě ten okamžik, kdy do děje vstupujete vy.

Hrajete v roli hrdiny jménem Daniel a musíte se postupně naučit, jak manipulovat s „hodnými" monstry, tak aby se postavila svým ošklivým sourozencům na odpor. Velmi pružný systém pěstování vajec vám dovolí vytvořit doslova desítky různých druhů monster s odlišnými vlastnostmi. Hra kombinuje průzkum terénu, interakci s ostatními charaktery a tak dále. Kromě typických RPG dovedností, budete potřebovat značně pokročilou dávku startegického a taktického umu.

Monster Seed vedle těchto předností má ještě jednu: vypadá velice hezky. Jeho svět obývají desítky a stovky různých polygonových a detailně potexturovaných postaviček a nestvůr. Tahové boje jsou ztvárněny velice zajímavě a nenudí ani přísedící. Přesto to není hra, která by mohla oslovit každého řadového hráče. Na to je příliš komplexní a složitá. 

Andy Butcher



NÁZOR

⊕ PLUSY

- Pěkně animované polygonové postavy vypadají skvěle.
- Schopnost pěstovat monstra dle chuti.
- Intuitivní tahový bojový systém.

⊖ MINUSY

- Špatný překlad do angličtiny může působit potíže.
- Hned od začátku je velmi složitá.
- Příběh se ze začátku odvíjí pozvolna.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Monster Seed je zajímavou kombinací známých prvků z několika RPG. Navíc má několik svých originálních nápadů. A ještě navíc má velmi pěkně animovanou a pohlednou grafiku. Na druhou stranu chabý překlad z japonštiny citelně poškozuje zážitek ze hry, takže dokonce někdo nemusí pochopit příběh. Rozhodně to není žádná vážná konkurence pro *Final Fantasy*, ale fanoušci žánru by jej neměli přehlédnout.





V tomto příběhu se setkáte s desítkami postav a navštívíte všelijaká roztodivná místa. Hurá.

■ VÝROBCE:	Punpkin Studio	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ DISTRIBUTOR:	Eidos Interactive	■ STYL:	strategická arkáda
■ DATUM VYDÁNÍ:	březen	■ POČET HRÁČŮ:	1

WARZONE 2100

Haleluja! Nad Washingtonem, Pekingem a Moskvou létají rakety. Miliardy lidí zemřely a vy se chystáte na odplatu...



[1-5] Méně trpělivým diktátorům nabízí vzrušující strategii hra *Warzone 2100*, kterou lze charakterizovat též jako hybridní kombinaci *Command & Conquer* a nedávno vydaných *WarGames*.

Command & Conquer je pěkná hra, ale neodpovídá plně arkádovým choutkám majitelů konzol. Chybí jí dokonce třetí rozměr, kterým by oslnila obdivovatele hezké grafiky. *Warzone 2100* se pokouší zkombinovat strategické prvky *C&C* s bojovými akcemi ve 3D prostředí, které připomíná *Return Fire* a *Wargames*.

První, čeho si všimnete, je absence kurzoru. Místo abyste nejprve označili jednotku a pak nepřítele, proti kterému ji chcete vyslat, „jezdíte" s jednotkami samotnými. Je jasné, že můžete vždy jet jen jedním autem, ale podržíte-li stlačené příslušné tlačítko, pojedou za ním i všechny jednotky podobného typu. V pozdějším průběhu hry můžete používat speciální velitelská auta a namířit palbu jednotky na jeden nebo více cílů najednou. Ale než se pustíte do boje, musíte rozvinout své vojenské síly tím způsobem, že odhalíte zdroje nerostných surovin, začnete je těžit a postavíte z nich továrny, elektrárny a výzkumná centra. Nakonec zdokonalíte bojová vozidla a posílíte svou obranu.

Důležitou částí *Warzone 2100* je také designování nových jednotek. Každé vozidlo můžete vybavit volitelnou výzbrojí, pohonným systémem a dalšími detaily, díky čemuž můžete rozšířit počet druhů jednotek až na 2000. Můžete vytvořit cokoliv od superrychlé útočné jednotky VTOL až po hřmotného obra, jakým je houfnicí vyzbrojený těžký tank. Můžete vyvinout více než 400 různých technologií, ale protože máte jen omezené zdroje, nesmíte, pokud máte prorazit tvrdou obranu nepřítele, příliš plýtvat a musíte vymyslet nějakou vyváženou strategii. *Warzone 2100* vypadá jako dobře promyšlená a dokonale vyrovnaná kombinace strategie a akce. Zvlášť slibně vypadá režim Campaign, který poskytuje tři velké mapy a příležitost vybudovat si během několika misí vojenskou superzákladnu. A to jsme se ani nezmínili o režimu Link-up, který vám umožní bojovat proti kamarádovi. Kdo říká, že další světová válka je špatná věc?

Pete Wilton









[1-3] Vyzkoušejte si hratelné demo, které najdete na disku PSM.



PSM NÁZOR

PLUSY

- Kombinace střílení a taktiky ve 3D.
- Designování vlastních jednotek.
- Dlouhotrvající režim Campaign.

MINUSY

- Grafika není zrovna oslnivá.
- Pro někoho může být příliš složitá.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Tento koktejl střílení a strategie nás vcelku příjemně překvapil. Výzkumný prvek, s jehož pomocí dolaďujete jednotky tak, aby vyhovovaly danému úkolu, dodává hře nový, originální rozměr. S 3D se hra vypořádala celkem dobře, i když způsob pohledu není úplně dokonalý a na někoho může působit až depresivně. My však přesto do této hry od Eidosu vkládáme své naděje.

VÝROBCE:	Radikal Entertainment	ZEMĚ PŮVODU:	Spojené Státy
DISTRIBUTOR:	SCEE	STYL:	„capture the flag"
DATUM VYDÁNÍ:	březen	POČET HRÁČŮ:	1 až 4

BLOODLINES

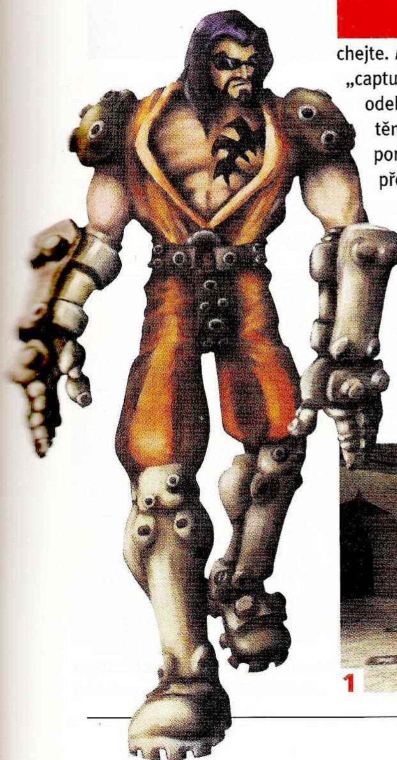
V daleké budoucnosti patrně budeme všichni bojovat o malé elektronické praporky. Vítejte v bláznivém světě Bloodlines.





Když získáte poslední praporek, můžete zasalutovat.

Popsat *Bloodlines* je obtížné, ale my jsme se smluvně zavázali, že se o to pokusíme, takže poslouchejte. *Bloodlines* je hra ve stylu „capture the flag". Každé kolo se odehrává v sektoru, kde je rozmístěno několik elektronických praporků. Vyhrává ten hráč, který přemění barvu všech praporků v sektoru tak, že je přeběhne, když je na tahu. Být na tahu v této hře znamená buď být prvním hráčem na začátku kola, kterému se podaří praporkem přeběhnout, nebo zastavit hráče, který je na tahu, a tak přeměnit barvu jeho posledního praporku.



Takže pokaždé je tu jen jeden hráč, který může přeměňovat barvu praporků a všichni ostatní se ho snaží zastavit, aby se osobou, která může barvit praporky, stali právě oni.

Zní to zmateně? Ale tak to není. Zní to šíleně? To už je správný postřeh. Je to ovšem šíleně zábavnou formou a v dobrém slova smyslu. *Bloodlines* může hrát libovolný počet hráčů od jednoho do čtyř. Je tady arkádový režim pro jednoho hráče, který funguje jako klasická bojovka, například *Tekken*, kde hráč postupuje v kolech jeden proti jednomu, dokud se na cestě nesetká s bossem, neodemknou tajné postavy (nebo sektory). A najdete tu také hyper-šílený režim pro více hráčů, což je modus, ve kterém hra začíná opravdu perlit. Zapojte přes multitap čtyři joypady a leží před vámi jeden z nejpříjemnějších multi-hráčských zážitků, který může PlayStation nabídnout.

Ovládání je tu relativně jednoduchá záležitost pohybování s joypadem a stlačování tlačítek, pomocí nichž řídíte své pohyby a útoky (jsou tu komba i speciální pohyby). Můžete vybírat ze spousty postav a jsou to opravdu dobré, umně charakterizované postavičky, které hře dodávají zvláštní styl a zvyšují zábavnost. Na PlayStation dosud neexistuje nic, co by se *Bloodlines* podobalo, což je dobré. Ale jestli bude tento herní balíček dostatečně lákavý a zda je dost hráčů, kteří mají jak multitap, tak dostatek přátel, to jsou otázky, které zatím nejsme schopni předvídat.

Steve Faragher 





Praporky mění barvu, když jimi proběhnete.



[1] Alex je očividně Skot a co se image týče, vděčí za mnohé filmu Trainspotting. [2] Skokové plošiny vám poskytnou výškovou výhodu.



PSM NÁZOR

PLUSY

- Dokonalý režim pro více hráčů.
- Skvělé postavy.
- Tajné sektory, které je třeba dobít.

MINUSY

- Trochu horší režim pro jednoho hráče.
- Možná až příliš neobvyklá.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Bloodlines je skvělý a chvályhodný pokus zavést na PlayStation nový žánr. Jeho originalita je prostě osvěžující. Doufáme, že to bude fungovat.

VÝROBCE:	Psygnosis	ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
DISTRIBUTOR:	Psygnosis	STYL:	strategie
DATUM VYDÁNÍ:	únor	POČET HRÁČŮ:	1

GLOBAL DOMINATION

Hledá se: Dominatrix s ambicemi ovládnout svět. Podmínkou je dokonalá znalost raket středního doletu. Zkušenosti na poli ostatních strategických zbraní výhodou.

[1] Vystřelením protiraketových raket chráníte svou základnu ve východní Austrálii. [2] Pomocí taktického zoomu můžete přesně určit polohu cílů v každém státě. [3] Pozorujte cíle.





Každý by chtěl vládnout světu.Everybody wants to rule the world byla taková praštěná písnička z osmdesátých let, ale pro strategickou hru, jakou je *Global Domination*, to není špatné motto. Jde o nové dráždidlo mozkové činnosti od Psygnosis, které lze nejvýstižněji popsat asi jako kombinaci klasické videohry *Missile Command* a klasické stolní hry Risk. Začalo 21. století: v roce 2000 se civilizace díky počítačovému syndromu, tak jak ji dnes známe, zhroutila a co teď, když se nikdo nedostane ke kontům a nemůže si předem zamluvit lístky do kina? Je jen otázkou času, kdy propukne třetí světová válka, a protože jste schopným vojákem ve stínové mezinárodní velitelské centrále, bude vaším úkolem na všechno dohlédnout a zajistit, aby byly vybombardovány zpět do doby kamenné jen ty národy, které si to opravdu zasluhují. Po počátečním zasvěcovacím FMV se objeví zeměkoule z pohledu astronauta. Můžete s ní otáčet tam i zpět a přesně určit polohu nepřátelských objektů a jednotek, na něž budete útočit. Obranné rakety budete používat, abyste ochránili vlastní národ při případném útoku. Na začátku máte jen útočné a obranné rakety, ale brzy pod vaše velení přejdou i bojové letky, bombardéry a křižníky. Zpočátku vás může zklamat, že se veškeré dění odehrává na jediné obrazovce, ale uvědomte si, že při takovém množství konfliktů, by při větší detailnosti vznikl hrozný zmatek.

Pozornost si ještě zaslouží ovládací systém. Hra je očividně zaměřena na vlastníky myší, přesto je možné použít i joypad, který je však při rychlém zaměřování jaksi nepraktický. Hra *Global Domination*, která klade důraz na velké obrazy celků, si asi nezíská příznivce arkád. Ovšem nevypadá špatně a je dost obtížná na to, aby uspokojila všechny mocichtivé fanoušky strategií.

Pete Wilton 



V nepovedeném FMV-intru máte to „potěšení" sledovat špatně namaskované druhořadé herce.



NÁZOR

PLUSY

- Důležitost taktiky.
- Náročné časově omezené mise.
- Dominance nad světem!

MINUSY

- Není to zrovna grafická nádhera.
- Špatně udělané FMV.
- Hratelnost je monotónní.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Global Domination si dostatečně nehýčká příznivce obrázků a zaplatí za to. Přesto, že příznivci strategií si přijdou na své, vypadá to, že hra naplno nevyužívá možností PlayStation. Bez režimu pro více hráčů, který oproti PC verzi chybí, možná nebude dost dobrá.

■ VÝROBCE:	989 Studios	■ ZEMĚ PŮVODU:	Spojené Státy
■ DISTRIBUTOR:	SCEE	■ STYL:	závodní (běžecká)
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ POČET HRÁČŮ:	1



Running Wild

V názvu této hry nejde o žádnou metaforu, obvyklou u SCEE. Běhá se v ní... a je to hodně divoké...

Running Wild - to je závodní hra, která jde zcela proti současnému trendu co možná nejrychlejších závodních aut nebo jiných dopravních prostředků. Hra, která se dokázala navrátit k samotnému počátku civilizace - závodí se zde totiž pomocí vlastních nohou. Zní to jednoduše, také to jednoduché je a celé to překvapivě i skvěle funguje.

Na start se postaví šest člověko-zvířecích hybridů, jejichž fyziognomie je v přímém vztahu k jejich běžeckým schopnostem. Tříkolové závody se odehrávají na pěti hlavních místech, přičemž ty, kterým se podaří zvládnout úroveň Easy a Medium, čekají ještě dvě další.

Celý závod začíná záběrem pohyblivé kamery, která snímá tyto závodníky, nejprve jak stojí na startu, vzápětí jak se již strkají a snaží se dostat před své soupeře, k čemuž používají nejrůznějších funkcí, které program umožňuje (zrychlení, turboikony). Ovládání je velice prosté, jediným zpestřením je tlačítko pro skok, které umožňuje vyhnout se na trati všemožným překážkám (lávové nebo ledové louže a podobně).

Running Wild je v zásadě omezenější verze jízdních částí *Crashe Bandicoota*, ale právě díky své jednoduchosti má šanci se stát velice vyhledávanou hrou, neboť působí značně bezprostředně. Je vidět, že autoři z firmy 989 Studios vynaložili značné úsilí na to, aby vše bylo co nejpřímočařejší, a ukazuje se, že to funguje. Navíc v průběhu hry jsou hráčům umožněny i alternativy (jako například zkratky, skluzy po břiše a jiné finty). Nicméně jednoduchost hry, to je dvojsečný meč. Hru sice brzy zvládnete a budete ji hrát s potěšením, ovšem máte zde pouze sedm levelů, takže vám to pravděpodobně nevydrží dlouho. Tím asi bylo řečeno vše podstatné. Jinak si ještě před hraním hry trochu procvičte svá zápěstí, protože to na ně bude opravdový nápor. A je třeba ještě jednou zdůraznit, že v krátké perspektivě hra rozhodně potěší a uspokojí.

Steve Merrett 

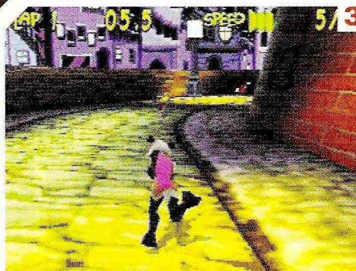




[1] Pozor, člověk uklouzne, ani neví jak... [2] Připraven ke startu, pozor...







[1] Ice, ice baby... [2] ...teď! Rychle kupředu! [3] Žena-panda, pozor na ní, přátelé.



NÁZOR

PLUSY

- Rychlá a snadná hratelnost.
- Tři úrovně náročnosti jsou hodně dobré.
- Je zde hodně zkratek a vedlejších cest.

MINUSY

- Malý počet úrovní. Že by to bylo pouze pro děti?

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Je to velice jednoduchá závodní hra a vše zde do sebe skvěle zapadá, takže si vás velice záhy získá. Sice máme pochybnosti o tom, zda-li bude tak přitažlivá i po nějakém čase hraní, nicméně i tak je nesporným faktem, že to je od startu do cíle velmi dobrá zábava.

■ VÝROBCE:	Glass Ghost	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ DISTRIBUTOR:	Grolier	■ STYL:	závodní & střílečka
■ DATUM VYDÁNÍ:	březen	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2



Nezbývá než se uchýlit k romelovské tanktice.





[1] Závody pro pořádné chlapy. [2] Zrychlení přijde vždycky vhod.

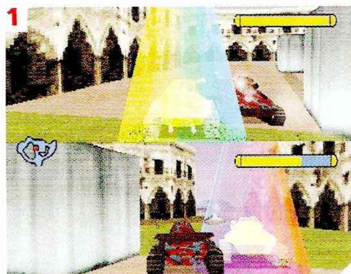
Nikdo normální si na sebe pochopitelně nevezme salát. A stejně praštěné by asi bylo koupat se v kuchyňském dřezu. Nebo cpát se k obědu kobercem. Či snad telefonovat bagetou, smrkat do nástěnky. Anebo závodit v tanku. A právě zde je zakopaný pes. Zatímco většina těchto absurdních činností žije pouze v říši fantazie nesvéprávných jedinců, ta posledně jmenovaná se nedávno proměnila v regulérní hru od firmy Grolier.

Takže k věci. Ano, je to závodní hra a pochopitelně, jak napovídá název, závodíte v tanku. Dle očekávání na cestě potkáváte spoustu roztodivných, ovšem velice užitečných předmětů, které si přímo říkají o vaši pozornost. K dispozici máte velice široký výběr tanků obdařených širokým spektrem jízdních a jiných vlastností. Titul obsahuje osm traťových témat - zde musíte projíždět vesnicemi, nejrůznějšími parky apod.

No, a jak si tato velmi zvláštní hra vede na vizuální frontě? Ne tak úplně dobře. Ona pancéřová vozítka jsou příliš hranatá a schází jim potřebná míra detailu. Když se s tankem pořádně rozjedete, poskakují před vámi nehezké kusy grafické scenérie, takže krajina kolem jako celek zcela ztrácí svůj původ. Zbývá zde jedna otázka: proč je přes toto vše hra tak zábavná? Jasně, je to hra značně náročná, ale zde běží o to zvládnout spíše její mechaniku. Robustní, těžká vozítka si to šinou po okruhu, přejíždějí přes auta, srovnávají se zemí vše, co jim přijde do cesty, včetně obydlí i objektů, které vypadají jako krávy vystřihané z kartónu. Velmi příjemnou záležitostí je ovládání. Navíc dělem můžete pohybovat zcela, jak se vám zlíbí. To je velice důležitý aspekt hry, neboť často v zápalu hry ... znáte to, někdy se prostě nějaká ta dobře mířená střela může více než hodit. Ne, nebojte, nikomu tím neublížíte, pouze dotírající tank odklidíte z cesty, takže kolem něj můžete zcela v klidu projet. Pochopitelně, že scenérie či nejrůznější překážky, které se vám zrovna postaví do cesty, může vaše vozítko jen stěží poškodit - nanejvýše sem tam nějaké to škrábnutí, nicméně i to dokáže občas pěkně znepříjemnit život.

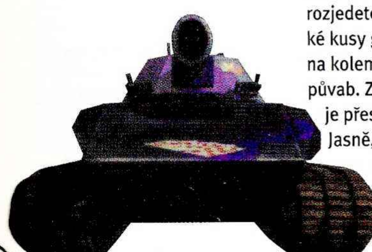
Je zde celá řada velice zajímavých možností, jak tuto hru hrát: bitvy v daném prostoru pro dva hráče, šampionát pro jednoho hráče apod., takže to vypadá, že *Tank Racer* je na nejlepší cestě stát se sice kostrbatou, nicméně přesto příjemnou hrou.

Stephen Pierce





[1] Tohle je pěkně moderní válka. [2] Správně, velká kraksno.







[1] Váš mohutný kanón udělá „ping!" [2] Dva mohutné kanóny...



PLUSY

- Otáčení palnou věží při jízdě je věc navýsost zábavná.
- Ovládání je jednoduché, avšak velmi příjemné.
- V režimu pro jednoho hráče je zábavnost kombinována s náročností.

MINUSY

- Vizuálně je taková scvrklá až nechutná - asi jako týden starý párek.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Je to přesně ten druh hry, která má šanci stát se menšinovým hitem. Jistě jí nepomůže, že má místy značně nedokonalou grafiku, ale tento nedostatek vyrovnává její jednoduchost a skvělá hratelnost.

■ VÝROBCE:	Software 2000	■ ZEMĚ PŮVODU:	Německo
■ DISTRIBUTOR:	Software 2000	■ STYL:	logická
■ DATUM VYDÁNÍ:	únor	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2



Červená, barva, červená, barva... (zívnutí). Dokáže se logická hra, která je rychlá jako kulečník, stát hitem? No, když se i šachy řadí mezi sporty, pak je možné všechno.

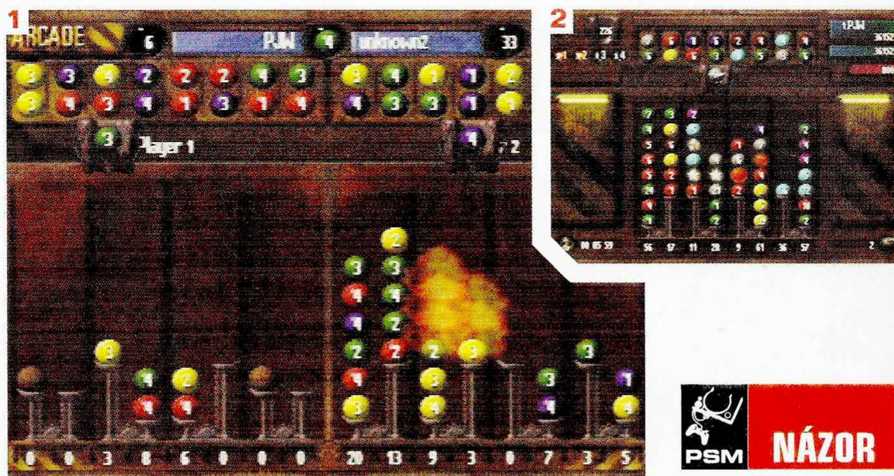
Logické hry, ve kterých se objevovaly barevné kostky, ty jsou zde již od samého počátku konzolového věku. Základní nápad těchto her je tento: kostky padají svrchu obrazovky a je třeba je nasměrovat ke stejnobarevným kostkám, které již leží dole. Podaří-li se vám zkompletovat celou řadu, ta potom zmizí. A jaký je konečný cíl ? Pochopitelně vyčerpat všechny kostky, které má program v zásobě a skončit s čistou obrazovkou.

Swings k této základní myšlence přidává dva nové prvky. Za prvé, spodní okraj obrazovky není rovný a poněkud vzdáleně připomíná váhy. Ostatně to není zas tak od věci, neboť každá kostka má svou váhu, kterou vidíte napsanou na jejím boku. Budete-li kostky umísťovat horizontálně, budou se chovat podle vašeho očekávání, a jakmile spojíte tři do jedné řady, okamžitě se vytratí. Zato při vertikálním umísťování je tomu jinak. Místo aby jednoduše zmizely, spojí se dohromady a světe div se, vytvoří jednu obrovskou kouli. Tím se celá záležitost notně komplikuje, neboť pod vahou této koule se spodek obrazovky vychyluje na stranu a řadit zde padající kostky je obtížnější a hráč si pak připadá jako žonglér. Celé věci ještě pomáhá výběr 28 speciálních sfér, které vyvolávají celou řadu efektů: někdy například zmizí celý sloupec, jindy dokonce vše, co je na obrazovce. Zde je třeba zdůraznit jednu důležitou věc: ať už hru hrajete v režimu Sudden Death či Mission, rozhodně to je zvláštní zážitek.

Na rozdíl od téměř všech ostatních podobně zaměřených her, zde rychlost nehraje primární roli. Kostky klesají k zemi velice pozvolna, takže je dostatek času rozmyslet se, co asi uděláte jako další krok, zda červenou kouli umístíte sem či jinam. Námahou kladenou na logické myšlení se tato hra podobá spíše křížovce než zběsilé střílečce, a diametrálně se tak odlišuje od her typu *Bust A Move 3* nebo *Tetris Plus*. Rychlost zůstává pod kontrolou dokonce i v režimu pro dva hráče, kdy se pokoušíte odpálit nepotřebné, či vlastně nadbytečné koule na polovinu svého soupeře.

Takže zbývá otázka: uchytí se tato hra? Vizuálně sice není tak přitažlivá jako její konkurenti, ale nakonec - vždyť nám všem jde především o hratelnost. A v tomto ohledu se *Swing* rozhodně nemá za co stydět. Nuže, uvidíme v PlayTestu...

Pete Wilson 



[1] V režimu pro dva hráče je klíčovou zbraní vrhání koulí na soupeřovu stranu. [2] Dokáže tato hra „trumfnout" *i Bust A Move*?



[1] Tyto koule mají různé účinky. [2] Tři hvězdy vyčistí celou obrazovku. [3] Super-těžké koule.



PLUSY

- Spousta originálních prvků.
- Režim pro dva hráče.
- Značná strategická hloubka.

MINUSY

- Možná, že se kvůli pomalé rychlosti ani nezahřejete.
- Žádná velká představení pro oči.
- Hra někomu může připadat příliš komplikovaná.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Tento typ hry se vyskytuje v pécéčkové říši již drahný čas a zdá se, že si zde našel celkem slušné publikum. Otázkou je, nakolik se mu to podaří v případě arkádově laděných playstationovců. Puzzle hry si hráče získávají velice pomalu a je pravda, že u nás v redakci si tuto hru ještě nikdo nezamiloval... tedy zatím.

Legacy of Kain:

Třeste se. Chvějte se strachy celým svým tělem a celou svou duší. Vydejte se s námi na cestu zpět do země Nosgothské, otčiny upíra Kaina. Jen račte, vstupte do pokračování krvavé lázně jménem *Legacy of Kain. Soul Reaver* vás vítá, hra, která má potenciál stát se přemožitelem (teď šeptejte!) *Tomb Raidera*. Daniel Griffiths měsíc jedl kvůli tomuto článku česnek a po kapsách nosil lahvičky se svěcenou vodou...

Soul Reaver

Legacy of Kain: Soul Reaver

Uprostřed bujné zeleně, v místě jménem Palo Alto nedaleko San Francisca, stojí budova, která ze záhadných důvodů svým vzhledem připomíná kostel. Uvnitř sídlí Crystal Dynamics, božstvo nejoriginálnějších playstationových her, nyní ve službách eidosovského portfolia. Právě v této budově přišel na svět *Gex* (ve svých mnoha podobách), *Akuji* (který nemá srdce) a také se tu zrodila hra *Unholy War* (jež nebyla zas tak dobrá). Ale to největší má teprve světlo světa spatřit. Má to být pokračování kultovního hitu *Legacy of Kain: Blood Omen*, tentokrát s názvem *Legacy of Kain: Soul Reaver*.

Původní hra nevypadala příliš sexy. Bylo to rozsáhlé akční erpégéčko, zpracované dvojrozměrnou grafikou, které se zoufale a v mnoha případech marně snažilo získat pozornost obecenstva. Věci ovšem hodně pomohla atraktivní upírská tematika, kdy hráč se ujal role Kaina, zlého chlápka, který již před nějakým tím pátkem natáhnul bačkory, a teď se vydal pomstít na svých vrazích. Hra dosáhla, i přes své nekomerční vzezření, velmi dobrého úspěchu po celém světě, pokračování tudíž bylo nevyhnutelnou věcí. Překvapivá zpráva naopak byla ta, že autoři při převzetí značné části témat a nápadů z prvního dílu udělali z RPG trojrozměrnou akční adventuru.

Jak tedy vypadá konečný výsledek? Je to něco jako super *Tomb Raider* - jsou zde všechny ony obvyklé triky s perspektivou třetí osoby, hodně explorace, bojování, plavání, šplhání plus celá řada naprosto nových prvků souvisejících se strašidelnou zásvětní tématikou. O tom, jak vypadá příběh hry, nám něco poví Rosaura Sandovalová, producentka titulu: „*Soul Reaver* vypráví příběh Ralzeila - jednoho z šesti Kainových poručíků, který byl hlavním záporným hrdinou prvního dílu a který na konci hry získal vládu nad světem. Upíři nyní nutí lidské otroky budovat ohromné elektrárny, které mají produkovat co nejvíce smogu, aby zastínil slunce. Sami tito upíři se začínají zdokonalovat, avšak Ralzeil zašel v tomto směru příliš daleko. Sestrojí si totiž křídla, která mu umožňují létat, a to ještě dříve, než si podobná opatří Kain. Ten proto vyhání Ralzeila do světa přízraků a teprve poté, co minou nesčetná milénia, je Ralzeil propuštěn. Za dobu jeho exilu se věci na zemi notně změnily. Lidé i mutanti v klidu koexistují s upíry a Kain i jeho poručíci se během svého vývoje změnili tolik, že je již nelze ani poznat."

Tak tedy začíná neuvěřitelné putování trojrozměrným prostorem, při němž budete pátrat, zabíjet a vůbec obecně budete velice zlí. V rukávu pak ještě číhají téměř neuvěřitelné trumfy a překvapení.

Především, hra nemá žádné úrovně. Svět *Soul Reavera*, to je jedna velice rozsáhlá krajina zvrásněná hlubokými údolími a brázděná sítí řek, nad ní se pnou řetězce hor, pod nimiž se zase prohání vítr po otevřených pláních, přičemž vše ještě dokresluje bizarní soubor gotické architektury. Plynulost je dosažena snad nejpozoruhodnějším trikem v oblasti playstationové hratelnosti. Jak vysvětluje Rosaura Sandovalová: „Při hraní si hra podržuje v paměti vždy dvě přilehlé oblasti. Vstoupíte do jedné, automaticky se nahrají dvě ostatní, takže 'Loading' je v celé hře pouze jednou, a to na jejím samotném začátku. To nám umožnilo používat mnohem větších detailů, než je tomu v jiných hrách. Navíc každá oblast může mít vlastní texturu a nemusíme je donekonečna recyklovat, což je případ ostatních her ve třetí osobě." Ostatních her ve třetí osobě? To máte na mysli *Tomb Raidera*? „Hmmm (smích), ano", přiznává.

BLOKY A ŠUTRY

Jedním z nejvýraznějších vylepšení oproti hrám typu *Tomb Raider* (potichu!) je struktura velkých bloků. I zdejší struktura má samozřejmě geometrickou podstatu, ale je mnohem detailnější, jemnější a různorodější, takže se ještě víc blíží skutečnosti. Navíc se dá s nimi pohybovat různými způsoby.



SEZNAMTE SE | SOUL REAVER





[1-2] Skvěle jsou zde vyváženy explorační prvky v otevřeném a uzavřeném prostoru. [3] Tyto okázalé stavby navrhoval jeden bývalý architekt.

Výsledek vypadá tak, že Ralzeil má před sebou na první pohled téměř nekonečný svět. Může zde běhat, šplhat či plavat celé míle, aniž by vám hra předkládala dokola jednu a tu samou scenérii nebo se zastavovala, aby nabrala dech. Celková rozloha prostoru má údajně být stejně velká jako v případě *Tomb Raidera*, takže vám jistě potrvá celé dny, než se dostanete z jednoho konce hry na druhý. To je docela „fuška," navíc o to podivnější, že vlastně nemůžete zemřít. Cože?!

Dvakrát krásná

Hra *Soul Reaver* se odehrává na dvou zásadních duchovních rovinách: v materiálním světě a ve světě přízračném, přičemž druhý jmenovaný je pekelnou vizí prvního. Děj se odehrává především v materiální rovině, ale smrt (která je výsledkem vypotřebování vašeho metru života) vás přenese do světa přízraků. Zde je vaším úkolem sehnat co nejvíce schopných duší (ty lze chytit, když prchají před svými trýzniteli), a tímto způsobem získáte dostatek energie pro návrat do skutečného světa. „Anebo naopak se můžete rozhodnout, že hru budete hrát pouze v přízračném světě, neboť ten je vlastně hrou sám o sobě," říká slečna Sandovalová. V tomto světě jsou kdysi rovné a vzpřímené věže neuvěřitelně pokroucené, otvory, které byly příliš malé, nebo plošiny, mezi nimiž se rozevírala propast, se najednou zvětšily a mezery se zacelily, takže nyní mohou být průchozí. A co je vůbec nejlepší, přecházíte-li z jedné roviny na druhou, scenérie se proměňuje přímo před vašima očima. Opravdu skvělé.

Tento „dvojí scénář" se ve hře vynořuje znovu a znovu. Nepodaří-li se vám náhodou absorbovat duši mrtvého tvora (dělá se to jednoduše poklepáním na tlačítko, je-li tato duše zrovna ve vaší blízkosti), tato duše se přesune na přízračnou rovinu, kde se zjeví přesně na tom místě, kde jste daného tvora zabili, jenomže teď nabude mnohem hrůznější podoby. Úplně nejzáhadnější jsou však mnohé rébusy, v nichž hraje pohyb mezi dvěma světy ústřední roli. Na rovině přízraků se čas nehýbe, takže balvany svržené z útesů lze zmrazit v pádu pomocí prostého přesunu z materiálního do přízračného světa, což se vám může hodit, neboť tyto balvany můžete používat například jako schody.

Nepodaří-li se vám náhodou absorbovat duši mrtvého tvora, tato duše se přesune na přízračnou rovinu, kde se zjeví přesně na tom místě, kde jste daného tvora zabili, jenomže teď nabude hrůznější podoby.

Při takovéto svobodě pohybu a někdy možná i matoucímu přeskakování mezi úrovněmi je dobrá věc, že postava jménem The Elder (všudypřítomná postava, něco na způsob duchovního strážce) je vždy po ruce, navíc ochotná poradit, ukázat směr atd. Děj hry vás časem přivede do střetu s Ralzielovými „bratříčky," tj. s dalšími pěti Kainovými pochopy, z nichž se nyní stala obrovská, hrůzu kolem sebe šířící monstra. Krom toho se ještě třikrát střetnete s Kainem samotným, který má sílu osmi bossů.

Nekonečný příběh

Cestovat po světě této hry, to je jako postupně rozbalovat nádherný dárek. Odměna na vás čeká na každém kroku, ale často se stává, že hra vám dá pouze k nahlédnutí skvosty, na něž si budete ještě muset počkat. Tak například některá oblast má zůstat neprozkoumaná, neboť vstup do ní se nachází pod vodou, a upíři tudíž nemají nárok. Nebo zase máte plošinu, která je jaksi nad vámi, vypadá slibně, ale proboha, jak se tam jenom dostat? Odpověď zní takto: za pomoci pěti dovedností, které si Ralzeil přisvojí vždy, když zlikviduje jednoho z pěti bossů. „Každý z těchto pěti bossů vám rovněž dá odměnu v podobě FMA (full-motion animation) používající herní engine. To má ilustrovat skutečnost, že Ralzeil získal novou dovednost, stejně tak má sloužit k rozvinutí zápletky a naznačit, kam by se měl Ralzeil vydat dál," vysvětluje Rosaura. Například hned první boss dokáže procházet zdmi i zavřenými dveřmi. Zlikvidovat ho není zrovna legrace, ale odměna v podobě osvojení si tohoto umu stojí jistě za to. „Další triky, které se máte naučit, jsou například šplhání po zdech, plavání (kdy obkroužením předmětu nebo nepřítele se vytvoří silové pole) a schopnost přeskakovat mezi materiální a přízračnou rovinou, jak se vám zlíbí (to má klíčový význam v pozdější fázi a také pro řešení rébusů)," svádí nás Rosaura. „Každou z těchto dovedností získáte zabitím jednoho bosse, který právě v této dovednosti vyniká, takže je třeba používat mozek a na každého jinou taktiku."

Vedlejším produktem tohoto procesu je, že poté, co se přiučíte další nové

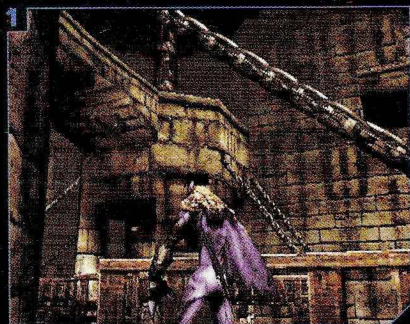
ZAŠPINÍTE SI RUCE

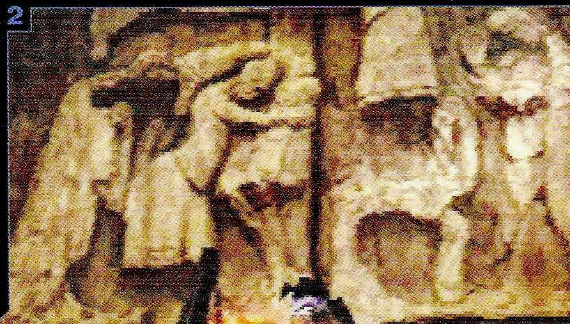
V *Soul Reaver* se většina bojů odehrává zblízka, takže hra se nachází v reálném nebezpečí napadení tím, čemu my říkáme syndrom *Fighting Force*. Ten nastává tehdy, když pro trojrozměrnou perspektivu není možné údery přesně nasměrovat. Chcete-li dosáhnout příjemné akčnosti ve stylu *Tekken*, je možné údery vašeho hrdiny zaměřovat podržením tlačítka R1. Jakmile ho totiž stisknete, vždy se obrátí na jemu nejbližšího nepřítele, což vám potom umožňuje do něj mlátit hlava nehlava, neboť každý úder zasáhne cíl. Chytré a funkční.

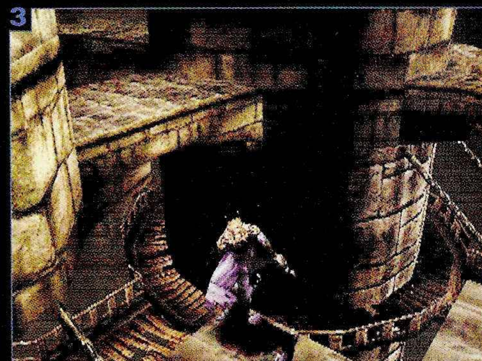





[1] V protikladu ke „krabicové“ struktuře *Tomb Raidera* je svět této hry až hrůzostrašně nepravidelný. [2] Scenérii i postavy tónuje osvětlení v reálném čase. [3] Každá oblast je rozlehlým labyrintem plným strašidelných místností. [4] Kamera krouží kolem, aby vám poskytla nejlepší pohled.









dovednosti,si vzpomenete , kde dříve byste je mohli bývali použít. Takže letíte zpět a chcete je samozřejmě vyzkoušet i tam.

Tak se z ničeho nic stává, že se před vámi může otevřít úplně nová oblast, svět tak postupně a pomalu vydává svá tajemství, jichž se zmocňuje mocnější Ralzeil.

Bloudící světlo

Další zajímavou kuriozitou této hry je, že zde nejsou žádné zbraně ani věci, které by se daly sbírat, popřípadě kupovat. Ralziel s sebou nic nenosí, přičemž v soubojích na život a smrt se spoléhá na tu a tam pohozené klacky či hole. Vše, co potřebujete, je jaksi po ruce: lze to vytáhnout ze země, sejmout ze stromu či nalézt jen tak položené na zemi. Hodně předmětů lze používat k vrhání, a to jak na zombie, tak na nepřátelské lidské tvory. Přepnete-li se na 'pohled dálkového míření', uvidíte přesně, kam Ralzeil vrhne kopí, kámen nebo cokoli jiného. To vám umožňuje likvidovat nepřátele i z velké dálky. „Tou nejvýznamnější zbraní v celé hře je meč s názvem Soul Reaver. Získáte ho po první bitvě s Kainem a lze ho používat různými způsoby, v závislosti na tom, jakými živly je nabit - můžete jej totiž ponořit do vody, ohně, ledu apod., čímž získá vlastnosti, které dokážou zranit vždy určitého nepřítele.

Bojová stránka hry je, přestože zde schází nějaké velké vybavení, velmi uspokojivá. Nejdůležitější je zde tlačítko pro útok - jeho opakovaným stiskáváním dokážete vyprodukovat série kopů a útoků. „Každý ze zhruba třiceti nepřátel na vás bude útočit jiným způsobem. Snažili jsme se, aby každý z nich byl jedinečný. Rovněž nepřátelská AI je zde úplně něco jiného, máme zde sérii malých, slabých nepřátel, kteří před vámi budou ustupovat, avšak jen aby vás dostali do konfliktu se silnějšími,“ varuje slečna Sandovalová. „Nutno podotknout, že lidské bytosti se mohou stát buďto vašimi nepřáteli, nebo naopak přáteli, vše záleží na tom, jak se k nim chováte,“

Tou nejvýznamnější zbraní v celé hře je meč s názvem Soul Reaver. Získáte ho po první bitvě s Kainem a lze ho používat různými způsoby, v závislosti na tom, jakými živly je nabit.

vysvětluje. „Jednoho z si to zapamatují a přiš s nimi setkáte, na vás mžitě zaútočí. Když s k nim však budete chovat hezky, budou vás přímo zbožňovat a možná se vám dokonce budou nabízet jako oběti, takže si zcela v klidu budete moci doplnit svůj životní metr.“



Kromě kopí a jiných příležitostných zbraní jsou zde velice účinné zbraně dostupné v podobě kouzel nebo „piktografů (glyph),“ které získáte vyřešením různých rébusů, převážně v chrámových prostorách. Tyto chrámy jsou rozesety po celé krajině a brzy vám budou připadat známé. „Budou zde různá vizuální i zvuková vodítka, takže vám okamžitě dojde, že v této budově je něco zvláštního,“ prozrazuje mazaně se tvářící producentka. Ony zmíněné piktografy vypadají různě a mají i různou funkci. Volíte si je stisknutím tlačítka Select. Nejsou nezbytně nutné k tomu, abyste hru dohráli do konce, nicméně velice výrazně vám mohou pomoci v neuvěřitelně obtížných, ba přímo ďábelských bitvách v posledních fázích hry.

Při takovém neuvěřitelném rozsahu je naprosto nutné, aby hra šla ukládat (i upíři musí chodit na záchod). Co nám k tomu řekne slečna Sandovalová? „Ano, hra umožňuje ukládání v jakémkoli místě. Osobně nemám příliš v oblibě nějaká určená místa k ukládání. U tak složité a rozsáhlé hry, jako je tato, chceme, aby hráč sám hledal a sám na sebe bral rizika. Nemůžete se zde jen tak pokoušet o něco, jestli to snad náhodou nevyjde. Musíte hrát odpovědně, ono se to totiž při vědomí, že můžete lehce skončit, hraje úplně jinak.“ Zní to moudře, ale trochu paradoxně, co říkáte?

Doporučujeme vám, abyste se na náš časopis opět podívali příští měsíc, kdy přineseme exkluzivní recenzi tohoto titulu vpravdě epické šíře. No a konečně si hru budete moci sami vyzkoušet na našem demo disku k PSM 13.



ÚPLNĚ NOVÝ SVĚT

Přeskakovat mezi materiální a přízračnou rovinou není jen velmi funkční prvek hratelnosti, ale rovněž skvostná podívaná pro oči. Hra neustále, přímo před vašima očima, osciluje mezi těmito dvěma světy. Každý polygon zde má alternativní pozici a každá textura rovněž svou „temnou“ alternativu. „Když přecházíme z jedné roviny do druhé, vše se mění do odpovídající podoby,“ vysvětluje producentka Rosaura Sandovalová.









Hra roku

BEST OF 1998

Právě teď nastal čas, abychom se společně naposledy poohlédli za uplynulým playstationovým rokem 1998. Možná, že jste čekali tuto anketu o něco dříve, ale jsme toho názoru, že bylo třeba více času na to, aby měl co největší počet hlasujících možnost vstřebat všechny ty velké tituly vycházející v prosinci minulého roku, a mohl se tak zodpovědněji rozhodnout. Vy budete spolurozhodovat o čtyřech kategoriích, včetně té nejdůležitější, tzn. titulu PLAYSTATIONOVÁ HRA ROKU 1998. Náš podíl spočívá v tom, že jsme nominovali, po pečlivých úvahách, zde představené tituly. Při nominaci jsme samozřejmě dbali jednak na kvalitu titulů, jednak na celkovou oblíbenost těchto her. V případech, kdy nějaká série měla více dílů, vybrali jsme jen jednoho zástupce (toho nejlepšího). To je například případ *FIFA '99*. O dalších kategoriích (jako například nejlepší grafika, nejoriginálnější hra, největší zklamání...) rozhodne redakce spolu s okruhem svých spolupracovníků. Všechny výsledky pak budou vyhlášeny v PSM 13.

HRA ROKU 1998

V této kategorii jsme nominovali 40 her. Snažili jsme se vybrat nejlepší tituly všech žánrů. Vybírali jsme výhradně hry, které byly vydány v PALové verzi, proto tu nenajdete *Metal Gear Solid*, který v USA vyšel ještě před Vánocemi. Ve svém hlasování určite vaše tři nejoblíbenější hry podle pořadí. Za 1. místo dostane hra 5 bodů, za 2. tři body a za třetí jeden bod. Hry jsou představeny na této stránce podle abecedy a jedním maličkým screenshotem pro připomenutí. Vybírejte pečlivě...



SYMPATIČTĚJŠÍ HRDINA V PLAYSTATIONOVÉ HŘE 1998

...e našich pět nominovaných. ...te jen jednoho:



Duke Nukem (ze hry *Duke Nukem: Time to Kill*). Hvězda akčních her s typicky americkým přístupem k životu. Proslavil se zejména jako popravčí zmutovaných ...t v uniformách policie města Los ...es.



Jin Kazama (ze hry *Tekken 3*). Hlavní osobnost v příběhu nejlepší bojové hry všech dob. Je to disciplinovaný, krajně nebezpečný mistr bojového ...ní. Je dědicem tradice ...ležitější rodiny ve hrách *Tekken*.



Lara Croft (ze hry *Tomb Raider 3*). Nejpopulárnější virtuální osůbka na světě. Poznávacím znamením jsou dobrodružná povaha, fantastické tělesné míry ...sence smyslu pro humor.



Leon (ze hry *Resident Evil 2*). Policista, člen speciálního oddílu, který, jako jedna ze dvou hlavních postav hry, čelí hordě krvežíznivých zombíků a ještě ...ších potvor s ukrutnou vizáží.



Bruce Willis (ze hry *Apocalypse*). Existuje i varianta z masa a kostí, v tom je jaksi unikátní. V mnohém se jeho postava ze hry podobá Nukemovi. Je to také ...ák-kliďas a má také své typické ...povídky.

NEJOBLÍBENĚJŠÍ ZVÍŘÁTKO V PLAYSTATIONOVÉ HŘE 1998

Pět nominovaných a opět může u vás zvítězit jen jeden.



Abe (ze hry *Abe's Exoddus*). Je to zvíře? Není to zvíře? Jisté je jen jedno: není to homo sapiens. Možná namítnete, že myslí, ale v playstationovém světě myslí skoro všechno: lišáci, draci, gekoni, perníkové chaloupky...



Crash (ze hry *Crash Bandicoot 3: Warped*). Tenhle tvor udělal zatím největší kariéru. Objevil se už třikrát a vždycky měl velký úspěch. Činí si velmi vážný nárok být nazýván maskotem PlayStationu.



Gex (ze hry *Gex 3D*). Ještěrka z rodu gekon. Intenzivně se zajímá o dobrodružné a jiné filmy, podle toho také vypadají její dobrodružství, které se odehrávají jakoby ve filmových kulisách.



Sparks (ze hry *Spyro the Dragon*). Muška-chameleón mění barvu nikoli za účelem kamufláže, ale aby upozornila svého věrného dračího kamaráda na úbytek jeho (i svých) sil. Sbírá drahokamy a živí se motýly.



Spyro (ze hry *Spyro the Dragon*). Dračí mládě fialového zbarvení: umí trkat růžky, plivat plameny a má jen jednu hlavu. Chvílemi se chová jako pes, ale když na to přijde, dokáže kolem sebe udělat slušný bengál.

NEJLEPŠÍ PADOUCH V PLAYSTATIONOVÉ HŘE 1998

Nabízíme pět známých záporňáků. Vy vyberte, který že je nejlepší (nebo nejhorší?).



Cortex (ze hry *Crash Bandicoot 3: Warped*). Dlouholetý protivník vačnatého vlka jménem Crash. Vyniká mimořádně křivými liniemi obličeje a mohutným pohrdavým řehotem.



Glukkon (ze hry *Abe's Exoddus*). Glukkon-generál je jeden z členů triumvirátu šéfujícího vykořisťovatelské rase, která zbídačila Mudokony. Jako správný starosvětský kapitalista rád kouří drahé doutníky.



Licker (ze hry *Resident Evil 2*). Asi nejsympatičtější maník z galerie hrůzy obludária zvaného Racoon City. Jeho mozek nechrání žádná kůže a s jazykem umí provádět to, na co jiní potřebují bič.



Ogre (ze hry *Tekken 3*). Boss z proslulé bojovky. Umí se metamorfovat do ještě zrůdnější podoby (True Ogre). Má obzvláště vydařené pačesy, je dosti žlučovitý a existuje podezření, že má něco společného s Bohem boje.



Zarok (ze hry *MediEvil*). Arcičaroděj, který z pomstychtivosti povolal mrtvoly, potvory a netvory, bez ohledu na barvu kůže a vyznání, do svých služeb. Čelí mu mrtvý rytíř sir Daniel Forthesque.

NĚKOLIK DOBRÝCH DŮVODŮ PROČ SE ZÚČASTNIT

1. důvod: Být při tom, spolurozhodovat o jediné české výroční anketě se zaměřením na playstationové hry,

2. důvod: 3x3 vítězné hry dle vašeho hlasování jako ceny pro vylosované čtenáře,

3. důvod: forcefeedbackový volant,

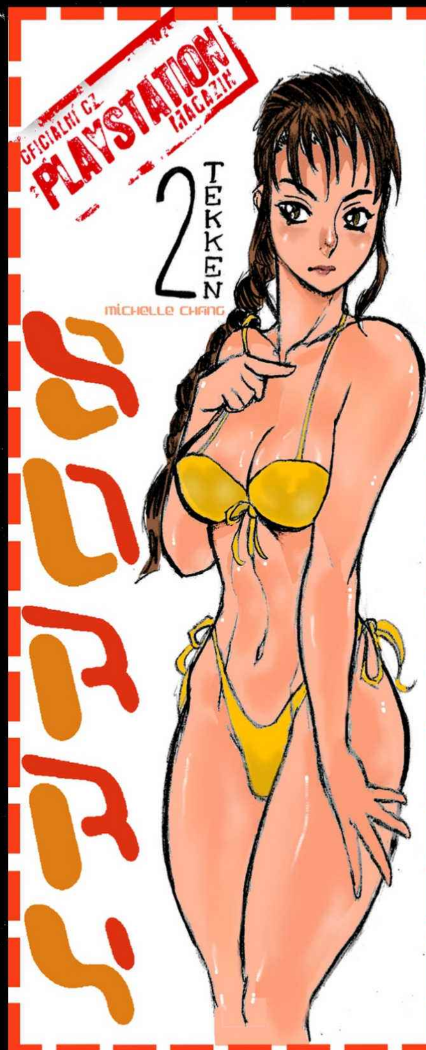
4. důvod: 3x roční předplatné PlayStation Magazínu,

5. důvod: 3x memory karta,

6. důvod: světelná pistole,

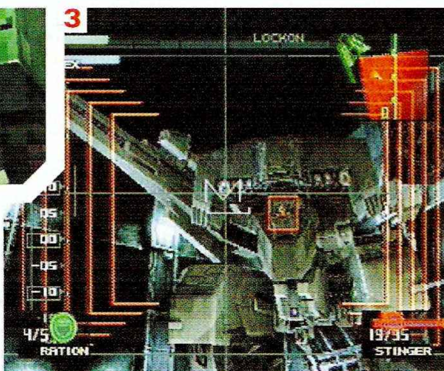
7. důvod: 4x ručník Sony a dokonalé hrníčky PlayStation,

8. důvod: propojovací kabel



ONE PLAYER
MEMORY CARD COMPATIBLE
D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE







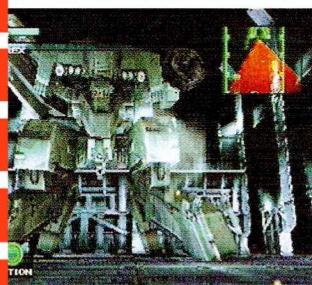

[1] Snake se právě vykoupal a jde na to. [2] Animované scény jsou opravdu paráda. [3] Souboj na bazuky. [4] Snake [5] Ninja.

Metal Gear Solid

A nejen to, spalte tenhle časopis a zabijte všechny, kteří ho už četli.

Nekažte si radost prozrazením děje nejlepší hry roku. **Kupte si jí.**





? Vychutnávejte, obdivujte a umí- ...ngou - obří robot.

...nu?" „Vzpomínám si jen na otce". ...s ním? „ „Zabil jsem ho." „Aha. ...ého přítele?" „Grey Fox byl můj pří...avdu dobrý přítel." „Ale toho jste ...ky skoro zabil?" „To byla jen práce.

...lid Snake v kostce. Bez zázemí, bez ...dnosti a právě teď i bez práce. ...jeho telefonního seznamu se už ...h náhrobků a většina z nich se ...jeho přičiněním. Snakovi ...erému by mohl poslat gra...nám, a tak se rozhodl, ...ěsit maskovací overal ...pěstovat na Aljašce ...že mu zasazená ... povyrostla ...zit čokloseč, ...ost silněji ...pití láhve ...r šéf

smířit se slovem „bývalý" a rozhodl se, že zbloudilou ovečku vrátí zpátky do hry. Na okoralou kůži hrdinova srdce začal vybubnovávat melodii vlasteneckého dupáka, a když to nepomohlo, přihodil pochod vyděračů. Takže než stačil Snake říct „Trhni si nohou", už se v potápěčské kombinéze cachtal směrem k první nepřátelské linii. Jeho úkol byl jasný jako první věta v dětské čítance: Zlikvidovat teroristy máchající atomovými mávátky. Jenže brzy se všechno začalo komplikovat a přímočaře brutální „Ema má mísu" se rychle transformovalo do démonického patvaru, plného nečekaných zvratů, temných odhalení a podrazů.

Nemůžu si pomoci, ale stále víc podléhám hrám Made in Japan. Stávám se otrokem své vášně - ve volných chvílích si žlutými fixami koloruji obličej, sponkami si sešikmuji oči a žeru suši,

VŠECHNA JMÉNA Z JEHO SEZNAMU JSOU UŽ NA NÁHROBCÍCH A VĚTŠINA Z NICH SE POD NĚ DOSTALA JEHO PŘIČINĚNÍM.

■ VÝROBCE:	Konami	■ DISTRIBUTOR:	Konami
■ DATUM VYDÁNÍ:	únor	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
		■ STYL:	taktická špionážní akce

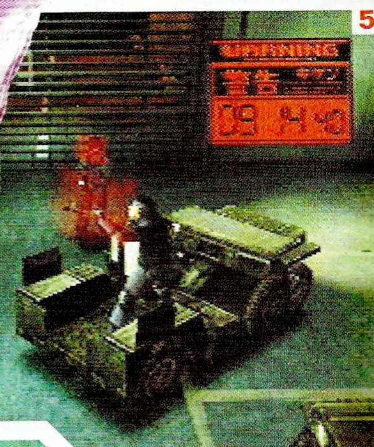
1


2


3




4


5


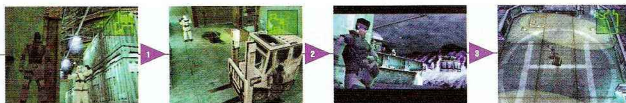
6


[1] Mei Ling není špatná holka. Jen kdyby neměla tu vášeň pro přísloví. [2] Ještě to neví, ale zbývá mu sotva pár minut života. [3] Když se přitisknete ke stěně, uvidíte, co se děje za rohem. [4] Právě jste sebrali rušící granát. Bude se vám hodit proti bojovým strojům. [5] Tomu se říká být na koni. [6] Pojď si pro to, bačkoro.

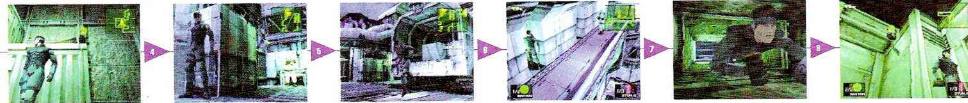
Metal Gear Solid

POZOR! PROFLÁKNUTÝ DĚJ

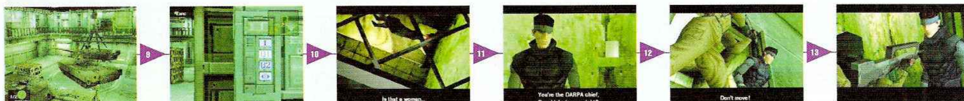
Pokud budete dál číst a prohlížet si obrázky, přijdete o spoustu překvapení a zábavy. Takže dál už čtěte na vlastní riziko!



Na rozpinkání se za asistence promrzlých stráží projdeme dokem. Váš cíl je výtah, který vede



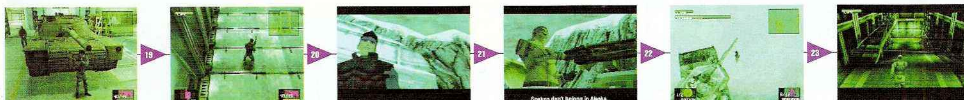
na zasněžený povrch, kousek od hlavního vstupu do doupěte teroristů. Vás asi hlavním vchodem nepustí, a tak doporučuji použít ventilační šachtu na ochozu.



Z úzkých rour se vysoukáte přímo před hlavněmi tanků. Takže znovu do výtahu a sjeďte dolů do vězení, kde najdete prvního z rukojmí. Zatímco ho zpovídáte, vedle



v cele špicuje uši Meryl, která vám za chvíli pomůže z kobky ven. Na vás čeká první tuhý souboj - se vražedným pistolníkem Revolverem Ocelotem. Tak běžte.



S pomocí Marylin utečete z hangáru a vběhnete přímo do náruče Vulcana Ravena, který na vás čeká i se svým tankem... Teď jste v království jaderných hlavic, tak proboha



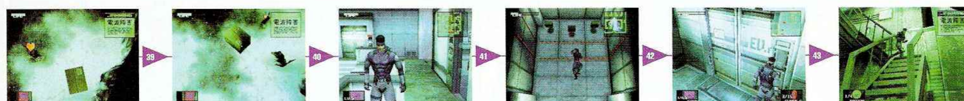
nestřílejte. Jen se tiše plížte dál a dostanete se do dalších místností. Po krátké inhalaci jedovatého plynu a hrátkách s elektřinou přichází to hlavní. Ninja, ninja, ninja, go!



Jen co dáte Ninjovi po čuni, hoďte řeč s Otaconem. Tenhle nukleární vědátor se rychle stane vaším kámošem a bude vám ještě hodně užitečný. No a konečně se



zase setkáváte s Marylin. Než stačí dojít k sblížení, začne si s vaší přítelkyní pohrávat Psycho Mantis. „Musím zabít Franka Drebbina," šeptá, ale míří na vás.



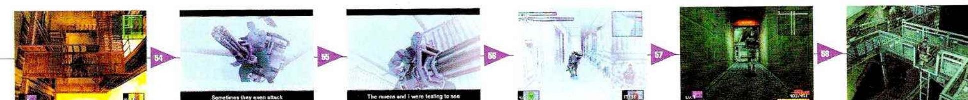
Bazuka proti helikoptéře. Můžete uzavírat sázky. Ale pokud si myslíte, že jste se pořádně zapotili, tak počkejte, co bude následovat. Žhavá láva se ale velmi brzy



začne měnit v led a uprostřed toho na vás čeká těžce ozbrojený Vulcan Raven. Bojový stroj Metal Gear je stále blíž a blíž a spolu s ním se blíží poslední bitva.



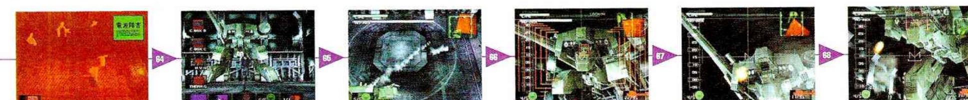
Nejlepší obrana proti vlkům je pomočená krabice. Nejlepší obrana proti sniperům není pomočená krabice. Nejlepší obrana proti sniperům je ostřelovačská puška. A znovu



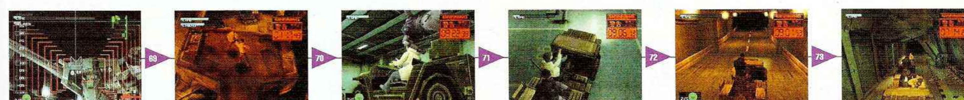
přichází Revolver Ocelot, který nemá ruku a má rád mučení. Pokud to přežijete a podaří se vám utéct z vězení, čeká vás běh po schodech a první konflikt s Liquid Snakem.



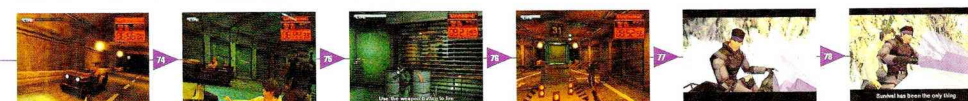
Ani nebude tušit, co ho dostalo. A už se vám přímo vnucuje tlačítko pro vypnutí raketového odpočtu. Trojjediný klíč dokáže změnit tvar, stačí si trochu pohrát



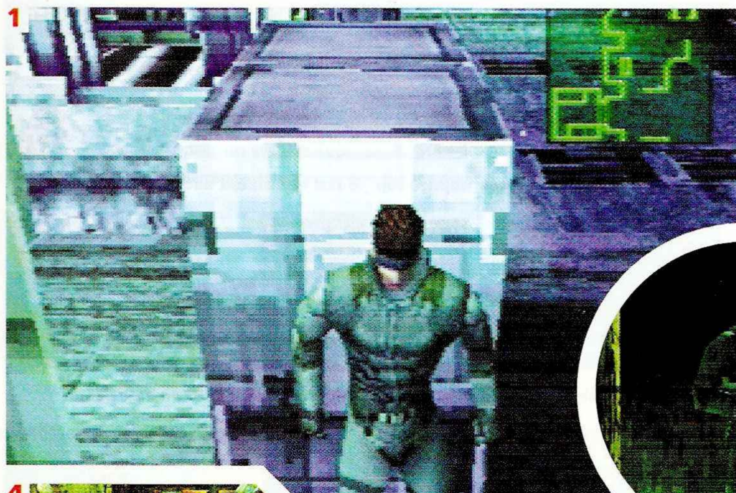
s jeho teplotou a přístup ke třem počítačům je váš. Jenže to už Liquid sedí za řídící páku Metal Gearu a obří stroj si to vyráží s vámi rozdat. Mamííí!



Nestačí, že mu rozbijete stroj, musíte si to s ním rozdat na pěsti. Pak se teprve můžete dát na útěk - máte nejvyšší čas, za chvíli začne bombardování. Naskočte na džíp a bla-



hořečte tomu, kdo na něj namontoval kulomet. Následuje honička a při troše štěstí se vám podaří dostat ven. Gratulujeme, ale ještě nevypínejte. Přijde závěrečná pointa.







[1] To co nahoře zeleně poblikává, to je scanner. Díky němu vidíte, co se kde šustne. [2] Je ti zima, děvenko? [3] Meryl and Snake: Total Killer Band. [4-6] Navštivte nás, přezujte se a umřete.



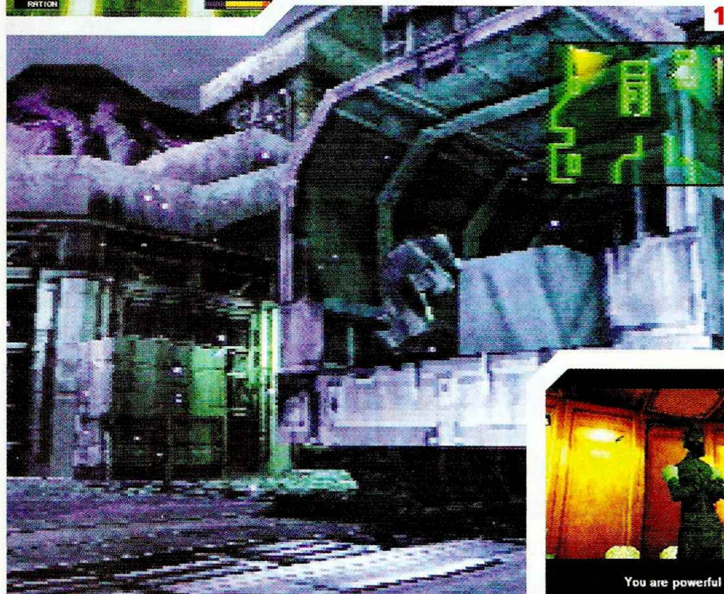




až se mi kouří z uší. Pokud jsem měl ale ještě nějaký chabý kontakt s realitou, (občas jsme se pozdravili na schodech), *Metal Gear Solid* ho utnul s rázností mistra výpravčího a ponořil mi hlavu ještě hlouběji do bažiny totální posedlosti. **Metal Gear Solid je totiž naprosto geniální. Člověk, který si ho pustí na obrazovku, je neustále vystaven úderům, kterými ho hra zpracovává.** Z jedné strany do něj budspencerovskou silou buší grafika, z druhé strany ho atakuje herní systém se zaťatostí Stevena Seagala a z třetí strany mu schwarzeneggerovskou pěstí deformuje světonázor dokonalý příběh.

Grafika je slinopudná. I když jsou všechna místa, kterými procházíte, laděná do podobně studeně kovového stylu, nepůsobí hra jednotvárně. Každý úsek *Metal Gear Solidu* má vlastní atmosféru, která ho jasně odlišuje od ostatních. Dojmu ze hry napo-

JEHO ÚKOL BYL JASNÝ JAKO PRVNÍ VĚTA V DĚTSKÉ ČÍTANCE: ZLIKVIDOVAT TERORISTY MÁCHAJÍCÍ ATOMOVÝMI MÁVÁTKY.









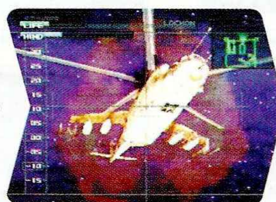


[1] Černý pasažér. [2] Kožená kukla? Co ty seš za úchyla? [3] Ukradněte co se dá. Tohle heslo nikdy neztratí svou platnost. [4] Snakea a Marylin čeká překvapení. [5] John Woo,...

SOLID KONTRA LIQUID

Tenhle souboj se rozhodně nedá označit slovem „fér". Muž proti vrtulníku. Ale když to dokázal John Rambo, tak vy to dokážete taky. Budiž to pro vás poučením, abyste v noci nelezli po střechách.







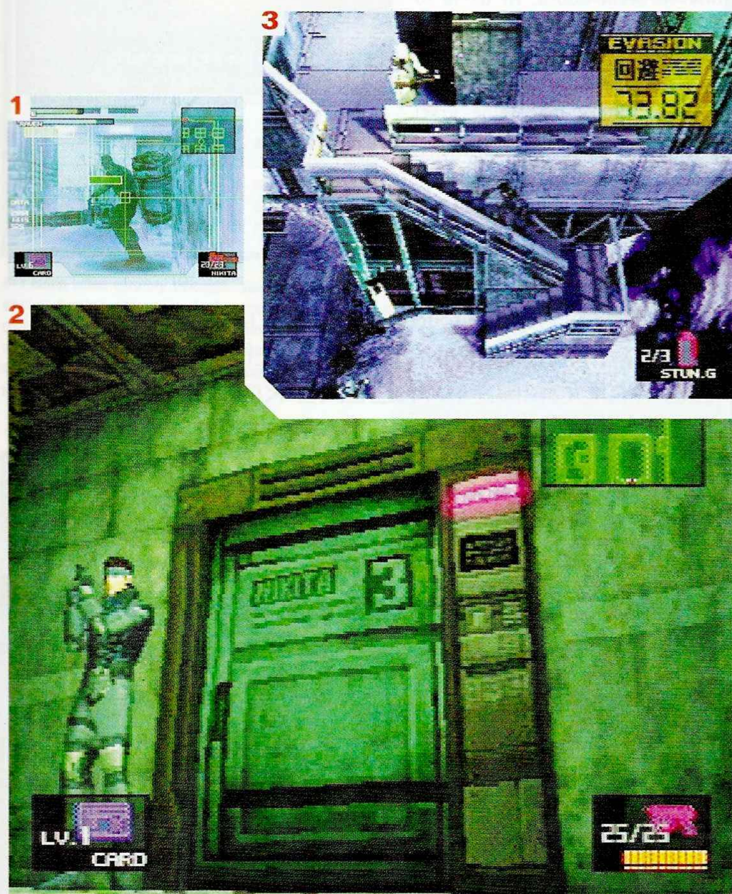
Snake, notně vyčerpaný dlouhou přestřelkou, musí čelit ještě tomuhle. Fakt díky...



máhá i pedantický důraz na detaily, ke kterým patří i pára u úst promrzlých hlídačů. **Animované sekvence působí sice na první pohled jednoduše, ale je to právě jejich strohost, která dotváří sugestivní story** - nervují oční bulvy hráčů svým třasem heroinisty v abstáku a navlečené do modrozeleného svitu, připomínajícím šťastné tváře utopenců, je vtahují hluboko do příběhu. Kamera okoukala všechny grify svých filmových kolegyň a podtrhává impozantnost scén přesněji než účetní sloupec sečtených čísel.

Pokud se vrhnete do hry s pěnou u úst (od toho, jak jste to při čištění zubů přehnali se zubní pastou) a odhodláním zabít všechno co se hýbe, nebo co vypadá, že by se teoreticky mohlo pohnout, kdyby se do toho hodně koplo, nemáte šanci dostat se přes první obrazovku. Tahle hra není postavena na rychlosti palce na spoušti, v *Metal Gear Solidu* přežijí jen ti nejopatrnější a nejzákeřnější. To znamená plazit se, schovávat se v temných koutech, opatrně sondovat terén pomocí dalekohledů, noktovizorů, infravizorů a dávat bacha na cokoliv, co může udělat randál a prozradit vaši přítomnost (i když rámus můžete využít i ve svůj prospěch a trochou hlomozu odlákat stráže). Pokud budete tichý jako myší pšouk, možná se vám podaří připlížit se až za záda hlídačů a pořádně jim křupnout vazem.

Metal Gear Solid připomíná akčnější verzi PCčkovských *Commandos*. Víc než hlavní obrazovku



[1] Ani mráz, ani déšť nezastaví naše střely. [2] Jen klíč vás dělí od řízených střel zvaných Nikita. [3] Nahoře vám místo mapy naskočil čas zbývající do ukončení poplachu.

OSOBY A OBSAZENÍ

Přes 20 postav ztratilo svůj japonský dialekt a oblékło své jazyky do srozumitelnější angličtiny. Ovšem abyste vklouzli do hry, tady máte metalgearovské Kdo je kdo. Dámy a pánové, dovolujeme si vám představit hvězdy celé šou.



SOLID SNAKE

Vytržený se svého předčasného důchodu a vržený do nové mise. Chladnokrevný vražedný stroj zabíjející bez soucitu a bez zaváhání.



LIQUID SNAKE

Takhle to dopadne, když děláte genetické pokusy - vznikne vám nadčlověk se spoustou vlasů, anglickým přízvukem a alergií na lidi, jako Solid Snake.



REVOLVER OCELOT

Pravá ruka, Liquid Snakea. Je to dokonalý střelec a znalec nejrůznějších mučících technik. Budete sebou muset mrsknout, abyste setkání s ním přežili.



SNIPER WOLF

Je krásná, inteligentní a smrtící. Má zbraň a přesnou mušku. Pokud se vám na hrudi objeví laserové světélko zaměřovače, je s vámi konec.



DONALD ANDERSON

Je to právě on, kdo přerušil Snakeův odpočinek a vrhnul ho zase do víru akce. Ve hře je i jeho dcera, a tak není divu, že od Snakea čeká zázraky.



MERYL SILVERBURGH

Andersonova neteř toužící být stejným vojákem, jako je Solid Snake. Má sice ještě co dohánět, ale pod nepřátelskou palbou je vám cennou oporou.



DECOY OCTOPUS

Nikdy nebudete tušit, jestli ten, s kterým právě mluvíte, je skutečně ten, s kým si myslíte, že mluvíte, nebo Decoy Octopus ve své nejnovější kreaci.



MASTER MILLER

Chlápek, který si černé brýle nesundává ani při sexu, je váš poradce ve věcech Aljašky. Jeden z mála ze Snakeových přátel, který nestihl umřít.



SECRETARY OF DEFENCE

Šéf hodných hochů, který se tyčí vysoko na Andersonem. Co řekne, to se stane, i když se to nemusí líbit ani Andersonovi, ani Snakeovi.



OTACON

Typický otaku - fanatik mangáckých filmů, samotář a odborník přes počítače. Teprve po vašem zásahu zjišťuje, k čemu ho ArmsTech zneužíval.



DARPA CHIEF

Důvod, proč je Snake na misi. Velké zvíře zbrojařského průmyslu je drženo jako rukojmí. Váš první úkol je najít ho, přivést ho zpátky živého.



PRESIDENT AT

Šéf ArmsTechu je vaším druhým cílem. Nemáte ho ovšem zabít, ale odvléct do bezpečí. Ale co vlastně dělá uprostřed nepřátelské základny?



MEI LING

Operátorka stále visí na jednom konci vaší miniaturní vysílačky. Má na starost nahrávání vašich pozic, a tak budete muset strávit její vášeň pro přísloví.



PSYCHO MANTIS

Kožená kukla přes hlavu, sado-maso postroj na těle. Není neškodný úchyla - umí číst myšlenky a házet po vás předměty silou svého mozku.



DR NAOMI

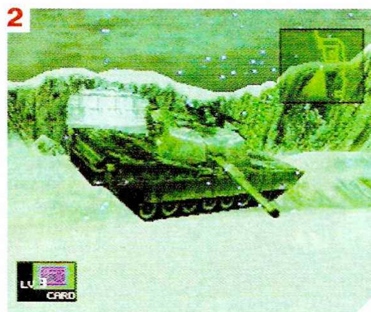
Virusy jí říkají šéfe. Jejím úkolem je péče o Snakeovo zdraví. Nenechejte se zmýlit jejím kamenným obličejem, je do Snakea zamilovaná.

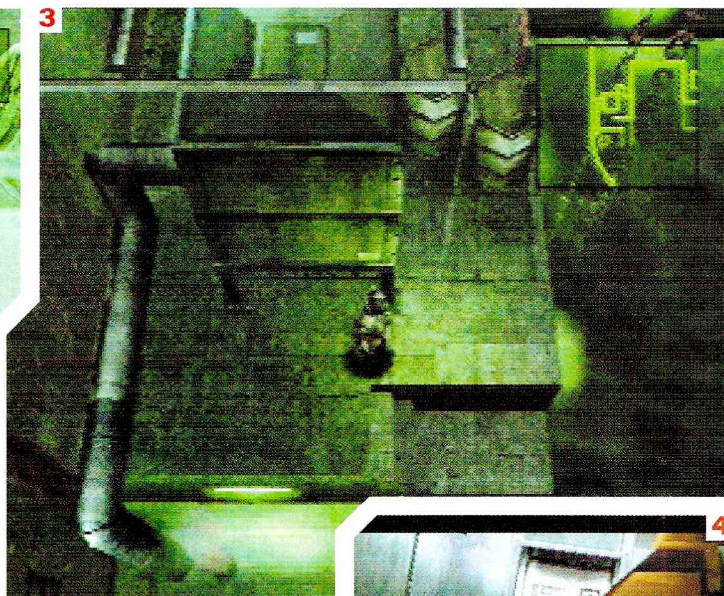


NINJA

Druhá podivná postava z metalgearácké galerie. Umí se stát neviditelným a pohybuje se rychleji než Road Runner.







[1] I ta nejkrásnější dívka ztrácí svůj půvab, když vám oťukává hlavní samopalu žebra. [2] První setkání s Ravenem - uprostřed minového pole. [3] Sám doma a nebezpečný. [4] Tyhle dveře vysloveně volají: „Nelez sem, otoč se a zdrhej pryč!“

budete za chvíli sledovat malý radar v rohu, kde se objevuje rozmístění hlídačů a směr jejich pohledu. Vzhledem k hratelnosti jsou všichni strážci vybaveni šedým zákalem a vidí sotva na metr od sebe. Ale když přece jen něčím vzbudíte jejich podezření, vykrouží se jim nad hlavou zvědavý otazník a začnou šmejdit kolem. Pokud na vás při čenichání narazí, tázací znaménko se ztopoří do poplašného vykřičníku, stráž vyhlásí poplach a pak už střílí celá rodina. To už vám nepomůže ani osvědčený úkryt pod postelí. Ovšem nemusíte ronit slzy nad neuloženou pozicí. Milosrdná volba „continue“ vás vrhne jen o kousek zpátky a můžete hned zkusit své štěstí znovu.

Na začátku stojíte proti teroristické organizaci jen s holýma rukama a v kapse se vám převaluje jen jedna krabička cigaret. A jelikož čekat, až se protivníci ukouří k smrti, je poněkud zdlouhavé, máte před sebou pouze dvě možnosti - být neviditelný, nebo být mrtvý. (Mimochodem, co se týče kouření, Snake sám se nikotinem dopovat může, ale aby bylo učiněno zadost výchovným snahám ministra zdravotnictví, s každým šlukem mu ubývá mikrokousek z životní čáry). Jak se začínáte zabydlovat ve své roli záškodníka, přibalují se do vašeho příručního vaku nové zbraně a technické hračky. Asi největší parádou je řízená střela, díky které můžete protivníky likvidovat, aniž byste vystrčili nos z úkrytu.

Ačkoliv většinu času strávíte tichým našlapování za zády podřimujících strážců, nemusíte se bát, že by nedošlo na patřičně krvavé souboje. Od toho je tu skupina hlavních padouchů, každý z nich totální profík ve svém oboru. Ať už je to nabušený Raven, pistolník Revolver Ocelot, znetvořený telepat Psycho Mantis, krásná ostřelovačka Sniper Wolf a především hlavní šéf celé akce, muž, který má stejné krycí jméno jako vy: Liquid Snake. Mnohé z nich neporazíte, aniž byste nezapojili své dřímající šedé buňky a nevymysleli nějakou fintu. Psychotičtí Japonci se při koumání nad bojovými fígly nenechali svázat obrazovkou televize - některá řešení sahají až za hranice hry. Kupříkladu, jak porazit Psycho Mantise, který dokáže číst každou vaši myšlenku? Je to jed-

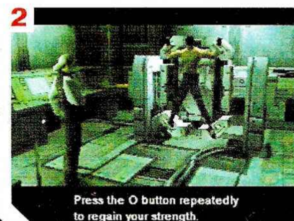


GRAFIKA JE SLINOPUDNÁ. I KDYŽ JSOU MÍSTA, KTERÝMI PROCHÁZÍTE, LADĚNÁ DO PODOBNĚ STUDENĚ KOVOVÉHO STYLU, NEPŮSOBÍ HRA JEDNOTVÁRNĚ.

BEZ PRÁCE NEJSOU KOLÁČE

Mučení je asi nejtvrdší část celé hry. Pokud při ní zemřete, nebude žádné „continue“. Bude konec a musíte nahrávat poslední uloženou pozici. Můžete se ale vzdát a zachránit si život. Stačí jenom maličkost - obětovat Marylin.





[1] Vzpomínáte na ty staré sportovní hry - položte ukazováček na čudl a co nejrychleji mačkejte. [2] Potvrzené od Ocelota.

Metal Gear Solid

TAJEMNÉ HODNOCENÍ

Pokud dohrajete *Metal Gear*, získáte jako ohodnocení zásluh jméno zvířete. Jen na vás záleží, jaké to zvíře bude - jestli kuře nebo piraňa. K tomu abyste postoupili na vyšší živočišný druh, stačí znovu dohrát hru a řídit se podle informací.

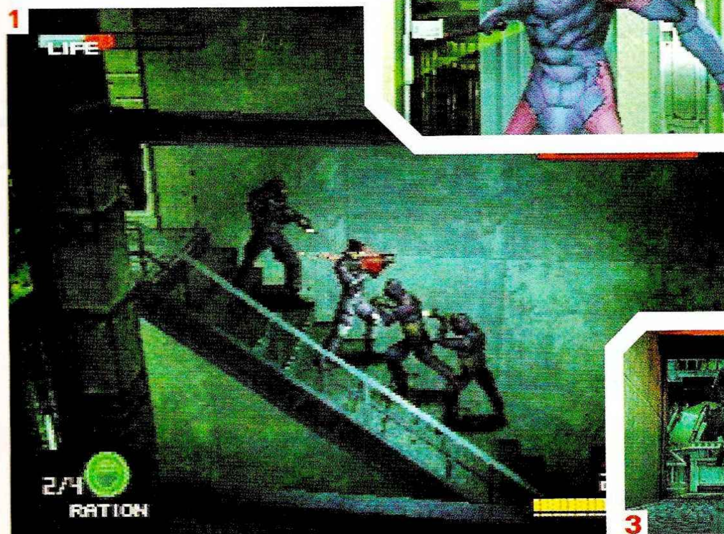
Hodnocení	Easy	Normal	Hard	Extreme
1	Pes	Dobrman	Liška	Šéf
	Musíte být objeveni nepřáteli maximálně čtyřikrát. Zabijte 25 nepřátel a méně. Musí vám stačit jedna porce jídla. Žádné „continues". Dohrajte hru za tři hodiny.			
2	Holub	Sokol	Jestřáb	Orel
	Dokončete hru maximálně za tři hodiny.			
3	Piraňa	Žralok	Čelisti	Orka
	Zabijte dvěstěpadesát a více nepřátel.			
4	Prase	Slon	Mamut	Velryba
	Snězte minimálně 130 porcí jídla.			
5	Kočka	Jelen	Zebra	Hroch
	Nahrávat alespoň osmdesátkrát.			
6	Koala	Capibara	Lenochod	Velká panda
	Pokud vám bude dohrání hry trvat víc než osmnáct hodin.			
7	Slepice	Myš	Zajíc	Ustřice
	Pokud se vám podaří splnit podmínky bodů čtyři, pět a šest.			
8	Puma	Leopard	Panter	Jaguár
9	Komoda	Drak	Varan	Aligátor-Krokodýl
10	Monguš	Hyena	Šakal	Tasmánský čert
11	Pavouk	Tarantule	Stonožka	Škorpion
12	Poletuška	Netopýr	Kaloň	Sova

Vzorec: X = počet vašich prozrazení. Y = [10]x [kolik jste zabil lidí - 25]
NB. Jestliže počet zabitých bez dvacetipěti je nula a méně, Y je 100.

	0<y<4	8<y<16	8<y<16	16<y<20	20<y
0<x<30	Rank 8	Rank 8	Rank 10	Rank 11	Rank 11
30<x<55	Rank 9	Rank 10	Rank 10	Rank 10	Rank 12
55<x	Rank 9	Rank 9	Rank 10	Rank 12	Rank 12



[1] Zase další, co chce řešit situaci násilím. [2] Možná se Meryl tváří jako tvrďačka, ale je to přece jen žena. [3] Kličkování mezi kulkami. [4] Není lepší úkryt než krabice.



[1] Dám vám skvělý recept. Jmenuje se Mrtvý Snake. Vezměte jedny schody, dejte nahoru stráže, dejte dolu stráže a mezi ně vložte Snakea.. [2] Ninja vás nemá rád. [3] Co místnost, to jiný problém. [4] Velký kluci potřebujou velký zbraně.

noduché - až vás přestane bavit pohled na telepata poletujícího mezi kulkami, vytáhněte gamepad ze zdířky a vražte do druhého slotu. Máte vystaráno - padouch se bude marně snažit napíchnout na vaše mozkové vlny a vy mu zatím můžete v klidu provést olověnou akupunkturu.

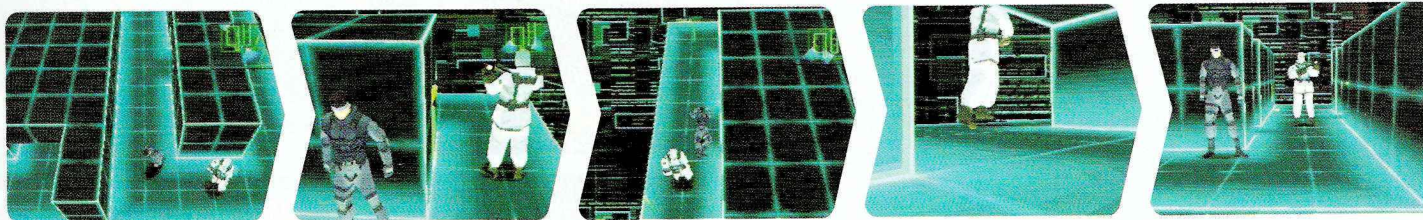
Ovšem co je na hře *Metal Gear Solid* nejlepší, je příběh. To, co začíná (a co by v každé americké hře i končilo) jako tuctový příběh o zlých teroristech a jednočlenné expedici na záchranu světa, se hned po startu láme jak číšník v pase při velkém spropitném. Ti, po kterým jdete, jsou členové vaší vlastní organizace FOX-HOUND, kteří se trhli od vlády a rozhodli se postavit na vlastní nohy. Vaši nadřízení vás ojebávají tak, až začínáte mít pocit, že vám během spánku někdo změnil pohlaví. Při kličkování mezi atomovými hlavicemi vám na na krk nedýchá jen armáda teroristů, ale i masakrující cyberninja, který zabijí všechny, dokáže predátorsky rozplynout ve vzduchu a na nějaké bomby kašle - chce si s vámi vyřídit staré účty a vy nemáte nejmenší tušení jaké. Veškeré úspěchy rychle hořknou na jazyku - rukojmí vám v křečích umírají přímo před očima a příčinu neznáte ani vy, ani zaskočení teroristé. Vaši protivníci oplývají nadpřirozenými schopnostmi, v tajném hangáru se dolaďují poslední součástky na obřím bojovém stroji zvaném Metal Gear a kromě toho všeho se kolem vás začíná točit příliš mnoho žen.



Metal Gear Solid

TRÉNINK

Virtuální trénink je hra sama pro sebe. Vřele doporučujeme si ji projít dřív, než se pustíte do samotné hry. Tady si perfektně nacvičíte přisávání se ke zdi, plazení i lámání vazu. A když splníte všechny mise, můžete je začít dělat znovu, tentokrát s bičem času nad hlavou. Potom už pro vás bude samotná hra skutečně zábavou.



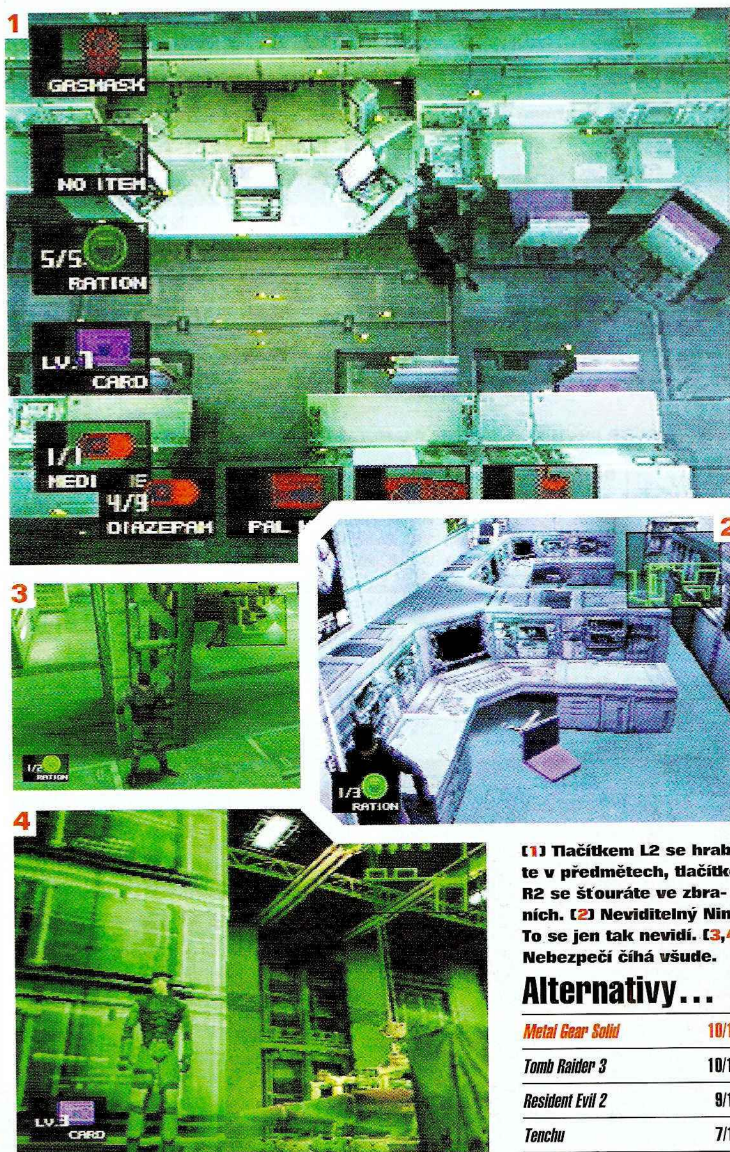
TA HRA NENÍ NORMÁLNÍ. TAHLE HRA JE MANGA OD PATY AŽ PO ŠPIČKY VLASŮ. JAK SI NA TO HRÁČI MOHLI ZVYKNOUT UŽ U *FINAL FANTASY VII.*

Ta hra není normální. Tahle hra je Manga od paty až po špičky zježených vlasů. Jak si na to hráči mohli zvyknout už u *Final Fantasy VII*, Manga v sobě bez problému kříží silný příběh nadupaný patosem, ohozený vrstvou sentimentu a tragiky s naprosto dětinskými fóry a absurdními nápady - takže se člověk potom jen mírně podiví, když k nejlepším úkrytům profesionálního zabijáka patří kartónová krabice. Jako v ostatních hrách a filmech v manga stylu i v *Metal Gear Solidu* chybí černobílé rozdělení na dobro a zlo - hrdost a čest spojuje bez vyjímky všechny postavy. Hráč je nad protivníky, kteří s krví vykašlávají i poslední vteřiny života, dojat víc, než u většiny her nad smrtí nejvěrnějších parťáků.

Stejně jako většina japonských her, není ani *Metal Gear Solid* příliš obtížný. Je vystavěný tak, že nikde na dlouho nezakysnete a především se nikdy nezačnete nudit. Vždycky těsně před tím, než ve vás začne hlodat pocit jednotvárnosti, přehodí tvůrci výhybku a vyrukují buď s novým akčním nápadem nebo dějovým zvratem. Výsledkem je stále se kupředu řítící příběh, v jehož kokpitu se zběsile řítíte až do překvapivého a gigantického finále.

A ve finále je i tahle recenze. A to jsem se ani nezmínil ani o vymakané tréninkové verzi, o sadistickém mučení (na kterém záleží, který konec váš příběh vezme), o tom, jak otevřít jedním klíčem to, k čemu potřebujete tři, o neviditelných bombách, smrtících virech a genetických mutacích, o způsobu, jak najít agentku v přestrojení, o psychologické prokreslenosti všech postav a o spoustě dalších detailů, pro které je *Metal Gear Solid* tím nejlepším, co na PlayStationu kdy vzniklo.

Jiří Pavlovský



[1] Tlačítkem L2 se hrabete v předmětech, tlačítkem R2 se šťouráte ve zbraních. [2] Neviditelný Ninja. To se jen tak nevidí. [3,4] Nebezpečí číhá všude.

Alternativy...

Metal Gear Solid	10/10
Tomb Raider 3	10/10
Resident Evil 2	9/10
Tenchu	7/10

VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín 11

■ GRAFIKA:	**Skvělá, s výběrem několika pohledů.** 10
■ HRATELNOST:	**Napínavá, strhující, zábavná, dokonalá.** 10
■ ŽIVOTNOST:	**Mohla by být delší. Ale všeho dobrého je pomálu.** 8

Asi nejlepší hra pro PlayStation. Grafika, herní systém, příběh - všechno je až odporně dokonalé. Pokud zvládáte angličtinu, dostanete příběh, který se vám jen tak z mysli nevykouří.

10 Z DESETI











[1] Tyto potvory jsou opravdu nepříjemné, zvláště je-li s nimi chlápek s holí. [2] Jsou to strašlivá jatka, ale dokonale promyšlená. Tyto řetězy zabraňují smrtelným pádům z vyšších plošin. [3] Firebally chrlící démoni - na ty jsou nejlepší kouzla. [4] Plošinovkové prvky nejsou nějak zvláště obtížné. [5] Zlá grafika.

Akuji The Heartless

Žabí oko, tři vlasy staré panny, kohoutí pařát a krev ze dvou zrzavých koček... to vše řádně smícháme v kotli nad ohněm, povaříme a podáváme za tepla.



V životě se nemůžeme dočkat nejrůznějších věcí. Často bychom si přáli to či ono, chceme, aby příběhy, které vidíme, vypadaly nějak jinak, aby byly mnohem zábavnější, a přitom nás napadá spousta bizarních věcí, které by nepochybně měly značný komický účinek. Jenomže život jde jaksi dál a spoustu věcí neovlivníme. Víme, jak by měla vypadat skvělá hra, zábavná, ba dokonce komická, jenomže kde ji vzít. Možná, že se jednoho dne objeví, nicméně do onoho dne musíme vystačit se satanisticky stylovou *Akuji The Heartless*. Co k ní říci krom toho, že by tu mohla být spousta věcí, které se nám právě honí hlavou? No, především je to dobrá trojrozměrná hra. Na rozdíl od takových jako *Small Soldiers* má skvělou grafiku vyznačující se velkou mírou detailu. Z kotle vroucí krve probleskují potemnělé obrazy, schody dávno opuštěných chrámů pokrývají popínavé rostliny a cestu do samého nitra temnoty vám osvětlují plápolající louče. Střetáváte se zde s postavami oděnými v šarlatové róby, jsou zde bezhlavá torza vyzbrojená žihadly, která trčí z místa, kde dříve měla páteř, a v neposlední řadě zde potkáte nejrůznější bizarní hrátky přírody. Nicméně přesto tato hra ještě nedosahuje stupně dokonalosti. Jakkoli je totiž vylepšením oproti svému předchůdci, i tak zde občas dochází ke kiksům v ovládání, zejména stojíte-li zády ke zdi nebo

SCHODY DÁVNO OPUŠTĚNÝCH CHRÁMŮ POKRÝVAJÍ POPÍNAVÉ ROSTLINY A CESTU DO SAMÉHO NITRA TEMNOTY VÁM OSVĚTLUJÍ PLÁPOLAJÍCÍ LOUČE.

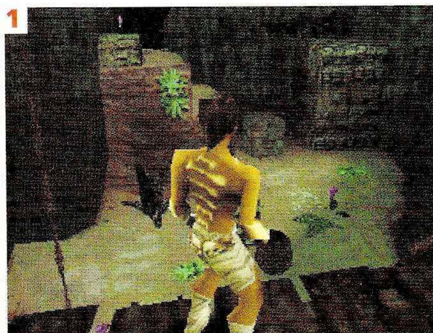








■ VÝROBCE:	**Crystal Dynamics**	■ DISTRIBUTOR:	**Eidos**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**únor**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**15+**
		■ STYL:	**3D adventura**

1

2

3


[1] V džungli se něco hýbe a jistě to není lvice Elsa. [2] Náročnost postupně stoupá. [3] Neznáme se ze Vřískotu 2?

se pokoušíte udělat skok do strany. Ovšem to vůbec neznamená, že by se tato hra nějak špatně hrála, ba přímo naopak, je to celkem zábava. A to navzdory tomu, že zpočátku vzbuzuje jisté obavy, zvláště svou lineární strukturou. Je to totiž jedna z těch her, které vás doslova vedou za ručičku, a to od začátku až do konce. Procházíte z jedné úrovně do druhé, přičemž každý kamen s runami (fungují jako klíče) otevírá novou řadu místností. Rébusy tu jsou celkem jednoduché, velice často spočívají v přesunutí bloku nebo odpálení nějakého vypínače. Zatímco však hra sama nedává najevo žádný úmysl nechat vás prozkoumat prostředí důkladněji a ve větší šíři, logické a plošinovkové prvky se s postupem času stávají stále obtížnější. Nakonec budete nuceni skákat na neviditelné plošiny a vůbec provádět jiné hodně nečekané věci. Přestože hru můžete ukládat pouze na koncích jednotlivých úrovní, je zde spousta restartovacích bodů, což se hodí, uvážíme-li obrovský počet všudypřítomných létajících nožů, jezírek naplněných kyselinou a démony plivající ohnivé koule. Někoho možná naštve již zmíněná strategie „krok po kroku", ale na druhé straně vám to zase zabrání provádět správné věci v nesprávném pořadí. Co se týče hratelnosti, jen velmi málo by šlo v této hře nazvat originálním. Skákání, šplhání, střílení, plazení - to všechno je v éře post-larismu minimem, které každý od akční adventury hodné toho jména očekává. Nicméně hra přece jen má něco zvláštního, asi to je ona přímočarost, s jakou se zde přistupuje k mnoha hráči uloženým úkolům. Povedený je rovněž systém kouzel, kdy lze lehce rozeznat věci, které máte sbírat, a pro zaměřování se hodí i pohled z perspektivy první osoby.

JE ZDE SPOUSTA RESTARTOVACÍCH BODŮ, COŽ SE HODÍ, UVÁŽÍME-LI OBROVSKÝ POČET VŠUDYPŘÍTOMNÝCH NÁSTRAH.

Akuji je hrou přesně pro tu sortu lidí, kterým se líbí základní myšlenka *Tomb Raidera*, ale v praxi tuto hru považují za příliš obtížnou. U *Akuji* nemusíte vysedávat celé hodiny, abyste si užili nějakou tu zábavu - naučíte se několik kouzel a můžete se směle pustit do toho, cesta ke spasení se před vámi otevřela dokořán. Jenom je škoda, že tuto hru, která je příjemnou směsí bojovky a plošinovky, pravděpodobně zcela zastíní už brzy přicházející *Soul Reaver*.

Pete Wilton 

Alternativy...

Tomb Raider 3	10/10
Tomb Raider 2	10/10
Resident Evil 2	9/10
Akuji The Heartless	8/10

1

2

3

4


[1] Na tyto týpky neplýtvejte municí, stačí dobře seknout. [2] Hru nehrajte ve tmě. [3] Kamera je dobrá, i když občas se vyskytnou problémy. [4] Jen šplhejte, jako kdybyste měli v patách samotného ďábla.

KOUZLA VOODOO

Magické prvky ve hrách si často činí nejrůznější nároky na to být něčím více, i když všichni víme, že zde fungují jenom jako další zbraně, medipacky atd. Magický systém této hry je jednoduchý, nicméně velice účinný, aniž by se zde hlásil o slovo nějaký vyšší, záhadný účel. Nikoli, prostě posbírejte všechny kouzla ve tvaru lebky a pak rychle pryč.



VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 11

■ GRAFIKA:	**Hrůza, děs, naprosto skvělé.**	8
■ HRATELNOST:	**Nepříliš originální, přesto zábavná.**	7
■ ŽIVOTNOST:	**Velká, ale nic těžšího, což působí příjemně.**	7

Skutečně podařená adventura s pěkně zlovolným nádechem. Něco mezi *Doomem* a *Tomb Raiderem*, ale bohužel jenom předskokan pro *Soul Reavera*.

8 Z DESETI





[1] Z nám neznámých důvodů je firemní auto *Max Power* růžové barvy. Dokážete-li se však přes tuto barvu přenést, nebudete litovat, je to excelentní žihadlo. [2] Ale! Někomu to tady trochu ujelo. [3] Opakované záběry jsou v porovnání s *Gran Turismem* slaboučké. [4] Je to podivné, ale přes všechny chyby, které hra má, nutno konstatovat, že světelné efekty jsou parádní. [5] Přední světla jaksi nesvítí na cestu. Divné, že?





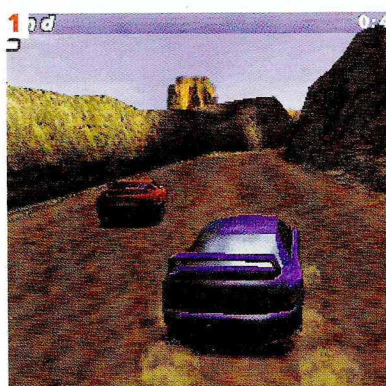


Max Power Racing

Někdo by tento titul možná nazval **„herní ekvivalent atleta,** který si doběhl pro bramborovou medaili.“ No, my ji raději budeme **nazývat pravým jménem: *Max Power Racing.***

Všechny ty závodní speciály, luxusní limuzíny, červená Ferrari nebo jiná žihadla, mají prostě něco do sebe. Problém s tímhle druhem koníčku spočívá v tom, že se nedá provozovat, pokud náhodou nejste syn ropného emíra nebo kápo ruské mafie. Jedinou možností, jak něco alespoň vzdáleně podobného zažít, není rozmlátit si obličej (a všechny ostatní tělesné součástky) ve Felicii nebo Renaultu Clio vypůjčeného od strýce, ale řádně to osolit s některou k tomuto účelu připravenou playstationovou hrou. *Max Power Racing* je hra, která skvěle zapadá do této linie, a je právoplatným dědicem svého předchůdce jménem *Total Drivin'*, přičemž ovšem dluž-







[1] Auto si můžete pozměnit, což je za daných okolností dobrý nápad. [2] Rozsviťte si světla a hodně štěstí!

no poznamenat, že se na své cestě nedokázala úplně tak vyhnout několika kosmetickým chybám.

Total Drivin' se nám hodně líbila. Byla to taková hra, která na první pohled není nic moc, ale čím déle ji hrajete, tím víc se vám začíná líbit. *Max Power Racing* se jí v tomto rysu podobá - také vám potrvá, než do hry důkladně proniknete,

> *MAX POWER RACING* JE HRA, KTERÁ SKVĚLE PLNÍ SVOU FUNKC, A JE PRÁVOPLATNÝM DĚDICEM SVÉHO PŘEDCHŮDCE JMÉNEM *TOTAL DRIVIN'*.



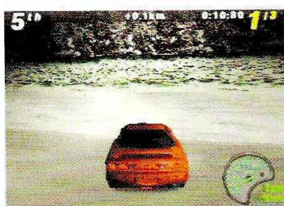




■ VÝROBCE:	**Eutechnyx**	■ DISTRIBUTOR:	**Infogrames**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**leden**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**závodní**

ZRÁDNÁ KOLA

Vše jde jak po másle. Míjíte jednoho soupeře za druhým, když tu najednou z ničeho nic se před vámi objeví živý plot nebo jiná překážka. V každé jiné normální hře, stačí trochu přibrzdit (nebo naopak přidat) a stočit volant stranou. Ne však v této. Tady jakmile vyjedete mimo trať, ztrácíte veškeré šance. A to ještě můžete mluvit o štěstí, podaří-li se vám vůbec na trať znovu vyjet. Hra sice disponuje tlačítkem „Replace Car", nicméně při jeho použití se vytrácí realistický pocit. Kdyby byly okruhy a grafika lepší, vůbec by nebylo potřeba.



Raději do ničeho nevrážejte, mohlo by se vám to šeredně vymstít.

MNOHÁ AUTA PŮSOBÍ NEDOKONČENÝM DOJMEM, JSOU KOSTRBATÁ A ŠPATNĚ NAKRESLENÁ. OKRUHY DOPADLY Z GRAFICKÉHO HLEDISKA O NĚCO LÉPE.

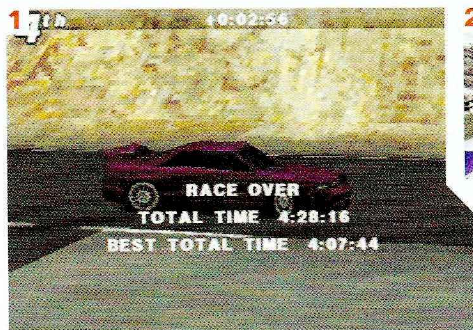
ovšem je zde jeden zásadní problém: čím déle hrajete, tím jsou zjevnější její chyby.

Ve hře je na 25 vozů, 20 voleb, jak tyto vozy vyladit, 30 okruhů, režim rozdělené obrazovky - prostě řečeno, nikdo nemůže tvůrce této hry obviňovat z lenosti a nepoctivosti. Na první pohled je zřejmé, že strávili hodně času prací na okruzích - kromě dnes tolik obvyklých ostrých zatáček a nebezpečných šikan jsou zde i různé speciální prvky, kupříkladu vodní pasti. Nezvládnete řízení a váš vůz se bude ke dnu poroučet rychleji než mrtvoly v sudech pod Žďákovským mostem. Krom toho se hra vyznačuje velkou dávkou realismu, a to i co se týče různých poškození vašeho vozu v karambolech s jinými auty či střety s překážkami na cestě (mnohé z těchto překážek lze jednoduše zlikvidovat). Ačkoli tyto okruhy mají svá nepopiratelně skvělá místa, žádný z nich se nedokáže vyrovnat geniálním věcem, jako je řecký okruh v *Colin McRae Rally* nebo prostřední okruh v *Ridge Racer Revolution*.

Nutno tedy konstatovat, že i přes veškerou snahu jsou okruhy poněkud průměrné. Nicméně se samotnými auty je to ještě mnohem horší - mnohá působí nedokončeným dojmem, jsou kostrbatá a špatně nakreslená. Bylo by pochopitelně naivní očekávat jako samozřejmost, že vozy se budou svou kvalitou blížit takovému *Gran Turismu*, nicméně, chceli hra přilákat alespoň některé hráče, měly by rozhodně vypadat lépe. Ovšem i zde jsou výjimky a některé vozy se skutečně povedly, jenže to musíte hledat.

Alternativy...

Gran Turismo	10/10
Colin McRae Rally	9/10
TOCA	9/10
V-Rally	9/10
Max Power Racing	7/10





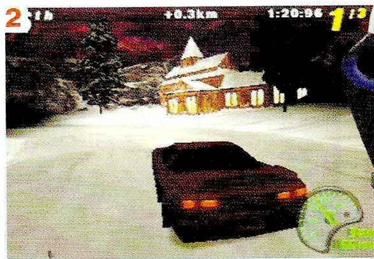

[1] Time trial se řídí podle celkového času, nikoli podle nejrychleji zajetých kol. [2] Zkusit smyk? Raději ne! [3] Takto vypadá zadek vozu.

Ale je zde ještě jedna zásadní chyba. Hra se celkem dobře ovládá, tedy až na určitě momenty. Například když náhodou vyjedete z trati, můžete to s klidem vzdát. Budete-li se totiž snažit dostat vůz, který se zde skutečně ovládá zhruba stejně snadno jako vozík s poškozenými kolečky v socialistické samoobsluze, na trať, může to celé skončit pouze jedním způsobem: že ve vzteku mrštíte joypadem proti obrazovce.

Co říci závěrem? V této hře je tolik zajímavých věcí, že si člověk musí zákonitě přát, aby fungovala lépe. Že tomu tak není, je zapříčiněno spoustou drobných, avšak velice závažných chyb, které by ani tolik nevadily samy o sobě, ale společně jsou malou pohromou.

Pete Wilton 



[1] Mnoho okruhů působí poněkud nudně. [2] Podívejte na to! Kdyby tu tak jen bylo více podobných lahůdek!

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Okruhy ucházející, auta špatná.**	7
■ HRATELNOST:	**Ze 70ti procent zábavná, zbytek hrůza.**	7
■ ŽIVOTNOST:	**30 okruhů, ale průměrných.**	7

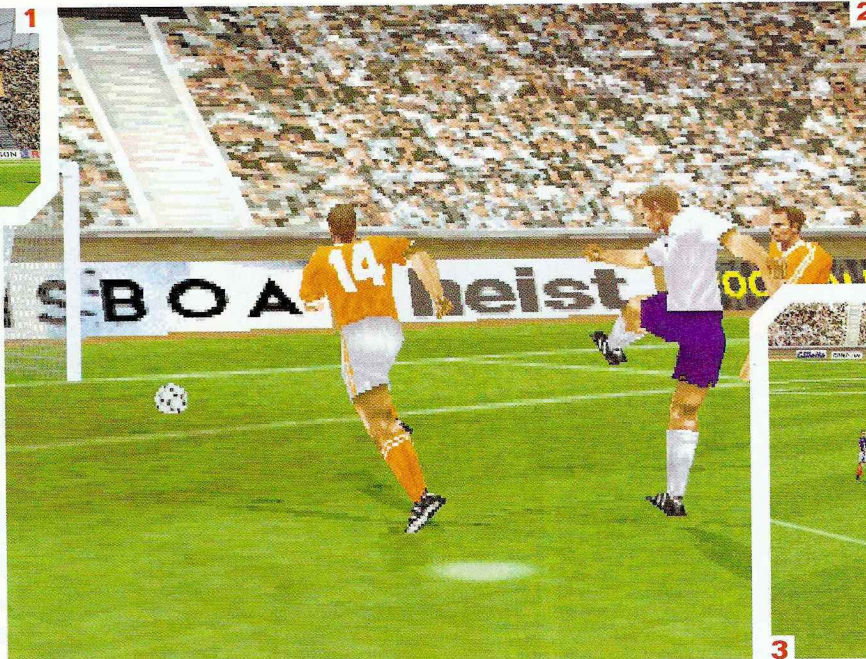
Hra působí nedokončeným dojmem. Ještě před rokem by to tolik nevadilo, ale ve zlatém věku *Gran Turisma* a *Colin McRae* přece jenom požadujeme vyšší kvalitu.

7 Z DESETI











[1] Hrajete s týmem plným fotbalových legend. Postavte proti sobě třeba Keegana a Shearera, Shiltona a Seamana. [2] Kopnout míč zhruba ve směru branky je vcelku snadné, ale umístit ho přesně tam, kam chcete, už ne. [3] Hráče, na kterého míří tato přihrávka, bude snadné obrat o míč. [4] Tohle zrovna není nejkrásnější hráč. *Viva* svou grafikou neoslní, ale vypadá stále přijatelně. [5] Brankáři nejsou spolehliví.

Viva Football

Las Vegas. Revoluce. El Presidente. Před některými slovy se prostě hodí pěkně nahlas zvolat „Viva". Ale patří k nim i fotbal?

Psát znovu historii fotbalu musí být snem většiny jeho příznivců. Kdo by nechtěl z historie vymazat *tu* penaltu (1998) nebo *tu* penaltu (1996), když fandíte Anglii, nebo hru Brazílie, pokud jste ze Skotska. Nebo, no řekněte, nechtěli byste vymazat z dějin chlápka, který se jmenuje Bierhoff? Všichni fanouškové na světě musí cítit to samé, kdyby se mohli v historii vrátit, bylo by všechno v pořádku. *Viva Football* vám dává šanci konečně dokázat, jak to vlastně bylo. Můžete dokázat, že velcí šampióni minulosti nebyli až tak velcí a hvězdou může být i úplně jiný (samozřejmě, že ten váš) tým.

Všechno začíná slibně. Vyberte si z 1035 historicky přesných týmů, hrajte na jednom z 323 stadionů, vezměte si třeba Anglii 1998 a Anglii 1966, jen aby se konečně ukázalo, která generace hráčů byla lepší. Grafika ve *Viva* je někde nad průměrem, ale nic výjimečného, asi jako vybledlá *ISS Pro* nebo trochu méně realistická *FIFA '99*. Zvolte si ovládání a najednou je úplně jiná než ostatní. *Viva* je složitá. Je to hra plná pohybů, které závisí na tom, jak dlouho které tlačítko držíte, což je dobré, když zahráváte důležitý míč, ale nikoli když chcete, aby vaše střela mířila pod břevno. Pokud kopete volný přímý kop nebo roh, objeví se měřič síly přesně jako z golfové hry. Dokonce ani obyčejná přihrávka není nic jednodu-

VIVA JE SLOŽITÁ. JE TO HRA PLNÁ POHYBŮ, KTERÁ DOST ČASTO ZÁVISÍ NA TOM, JAK DLOUHO KTERÉ TLAČÍTKO DRŽÍTE.

PRAPODIVNÝ UKAZATEL

Co je špatného na tradičním ukazateli síly přímých kopů? Očividně něco, protože *Viva* tento zaběhlý prvek fotbalových her nahradila měřidlem, které znají příznivci golfových her. V podstatě musíte kop načasovat, nebo svéhlavě míč napálit. Inovace je dobrá věc, pokud s sebou přináší více zábavy nebo dokonalejší ovládání. Tento nový systém však bohužel nezlepšuje ani jedno, spíše naopak.







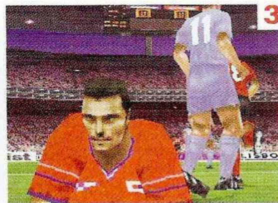
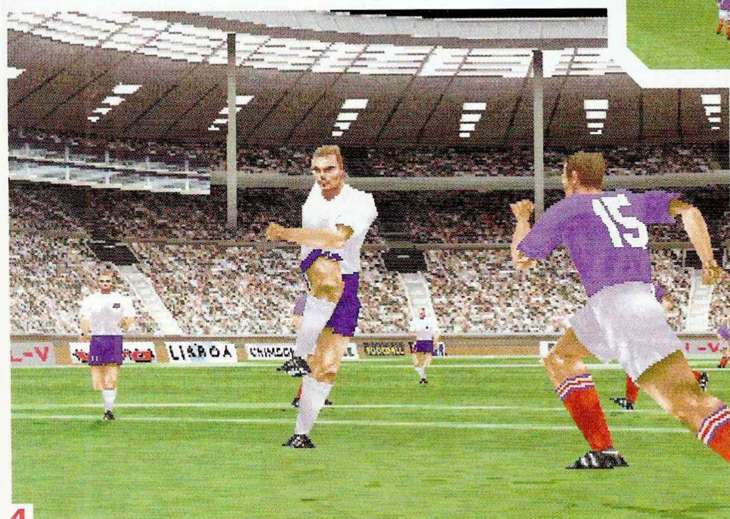




■ VÝROBCE:	Virgin Interactive	■ DISTRIBUTOR:	Virgin Interactive
■ DATUM VYDÁNÍ:	únor	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	sportovní (fotbal)

[1] Napodobit Backhamův styl volného kopu je ďábelsky těžké. [2] Jeden opožděný pohyb a obránci si vezmou míč. [3] Když po gólu zmáčknete tlačítko, uvidíte ujeté oslavy hráčů z jiného úhlu. [4] Vystřelit míč tlačítkem pro centr je surově těžké. [5] Vytvořte si vlastní šampionát. [6] *Viva* straní obhájcům. [7] Přesná přihrávka. [8] Udělej si místo.


1

2

3

4

5

	P	W	D	L	F	A	Pts
Mexico	3	3	0	0	6	2	6
France	3	1	1	1	4	3	3
Uruguay	3	0	2	1	2	3	2
England	3	0	1	2	0	4	1

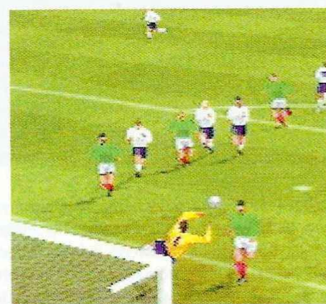
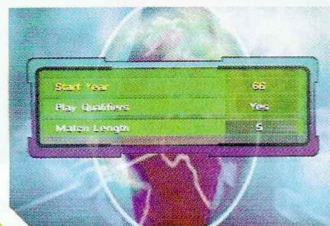

6

7

8

DĚJINY FOTBALU

Hra *Viva Footbal* staví na režimu History, který umožňuje zahrát si klasické zápasy minulosti a světové šampionáty určitých let. Obsahuje všechny hráče, kteří v nich působili. Kombinace techniky brankářů a výroků rozhodčích ovšem způsobí, že se tým Anglie 1966 většinou nedostane ani do finále.

***Viva* obsahuje týmy působící od šedesátých do devadesátých let.**



chého, protože když pohnete směrovými tlačítky poté, co jste nahráli, stane se to, že ten, kdo měl nahrávku přijmout, začne utíkat na opačnou stranu a míč nechá několik metrů za sebou.

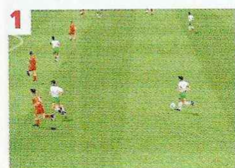
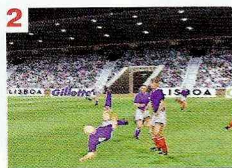
Záměrem, který stál za ovládacím systémem, bylo dodat hře působivost, ale v reálu to často ruší plynulost hry. Pokud by byly pohyby závisející na čase umístěny na postranní tlačítka nebo koncipovány jako kombinace tlačítek, bylo by to v pořádku. Místo toho ve většině případů ani nevíte, jakou přihrávku nebo volej nebo střelu vlastně zahrajete. Samozřejmě, že se naučíte dělat méně chyb, ale hra pokračuje v takovém tempu, že i když víte jak pohybu dosáhnout, málokdy se stane, že na to máte dost času. To možná není jako závažný nedostatek, ale na rozdíl od téměř všech ostatních fotbalových her,

VŠECHNY MOŽNÉ VOLBY A CHYTRÉ NÁPADY SVĚTA NIC NESVEDOU, POKUD NENÍ DOBŘE UDĚLÁN SAMOTNÝ ZÁKLAD CELÉ HRY.

vám většinou v době, kterou potřebujete na dokončení pohybu, sebere míč protihráč. Vidíte třeba, jak se k vám prodírá křídlo, když je od vás ještě pěkný kousek, zmáčknete přihrávku a pak se ve většině případů už jen díváte, jak dostáváte kosu, jak vám protivník bere míč z nohy a mizí s ním v dáli. Přidejte si k tomu obránce, kteří neumějí pořádně zamířit, a vyměklé brankáře a máte recept, jak vyrobit až příliš mnoho nesmyslných gólů.

Viva je důkazem toho, že všechny volby a chytré nápady světa nic nezmůžou, pokud není dobře udělán základ hry.Ve *Viva* je spoustu skvělých věcí, ale je potřeba hrozně moc času a úsilí, abyste tyto žíly zábavy z ní vydolovali.

Pepe Wilton 

1

2

3


[1] Můžete nahrát kterýmkoliv směrem, ale není to tak jednoduché. [2] Pěkná opičárna. [3] Brankáři: předvádějí neuvěřitelné zákroky, ale jednoduché míče pustí.

Alternativy...

ISS Pro	9/10
Actua Soccer 2	9/10
FIFA '99	9/10
FIFA: RTWC '98	8/10
Viva Football	7/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Podobná hrám *FIFA ('96)* a *ISS Pro ('95)*.	6
■ HRATELNOST:	Rozmanitá a složitá, ale extrémně nepraktická.	6
■ ŽIVOTNOST:	Díky složitosti může být dlouhá.	7

To, co by mohlo být vysněnou vstupenkou do fotbalového nebe, končí jako malé zklamání. Krása historie, hromada fotbalové nostalgie, ale jen průměrné kopání.

7 Z DESETI







■ VÝROBCE:	**Formula Game**	■ DISTRIBUTOR:	**Black Friar**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**v prodeji**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**futuristický sport**

Dodgem Arena

Hra, která od vás vyžaduje plné nasazení. **Varování: pozor, ať si neroztrhnete svoje latexové kalhoty.** Tady končí sranda.

1 

 2

[1] Ničí vše, co se mu jen postaví do cesty. Honba za černým kotoučem, to je vášeň... [2] Ta modrá věc ze sebe vystřeluje puky. Ping.

Představte si obrovský kotel, v němž kanibalové vaří své nebohé oběti. Do něj vložte následující ingredience: jedenkrát krabí konzervu, jednou *Wipeout 2097* a jeden římský amfiteátr. Důkladně promíchejte a pro dochucení přidejte špetku ledního hokeje. Výsledná pochoutka bude (jak jste to uhodli?) nepoživatelná. Ale nesmějte se nahlas, taková hra se bude v mnohém podobat něčemu, co se jmenuje *Dodgem Arena*. Jde o směsici nejrůznějších věcí hozených nazdařbůh do jednoho hrnce. Nakonec vše je posléze servírováno na blyštivém kosmickém podnose. No, co byste také chtěli, je to přece sci-fi sport.

Základní premisa zní takto: „Píše se rok 2049 a tvář světa zcela proměnily supravodivé materiály, energie získávaná z vodíku a další hi-tek vymoženosti. Děti po celém světě mají jedinou opravdovou zábavu: autodrom..." A tak prostě jednoduše a zatraceně dále. Odmyslíme-li si velkou dávku reklamního balastu, hra sama o sobě je celkem nenápaditá.Ve svém vozítku se pohybujete po jakémsi futuristickém koloseu, kde vaším úkolem bude získat puk z centra arény a dopravit jej do branky, která neustále krouží po obvodu. Proti sobě máte tři další podobná vozítka. To je v zásadě celá *Dodgem Arena.* Za každý vstřelený gól získáváte 1000 bodů, takže toto se jeví jako nejsnadnější cesta k úspěchu. Nicméně, nemusíme si zastírat, že tu jsou ještě jiné možnosti, jak přijít k úspěchu první, a chcete-li získat slávu ve světě této hry, budete je nezbytně muset ovládat. Řeč je o zbraních. A také o střelách. Vždy, když se vám podaří soupeře nějak hezky sejmout, bodíky se jen pohrnou. Kromě těchto zásadních zbraní jsou zde ještě jiná velice užitečná elektronická zařízení: například drapák - ten se hodí k zachycení puku, baterie - poskytuje vám zásobu energie, turbodmychadlo - nezbytné pro zvýšení akcelerace a také autopilot - užitečná věcička, která vás navede přímo k brance. Ale jinak, odmyslíme-li si to všechno, co je jaksi kolem, je hratelnost tohoto titulu značně omezená. Podaří se vám vyhrát jedno kolo, hned vás čeká další, které je však stejné, pouze zde je o puk méně. Nic moc, že ne? Dokonce ani v režimu pro dva hráče (je zde i možnost pro čtyři pomocí propojení konzol) hra nedokáže skutečně zaujmout. Možná, že za to může dané téma. Možná, že příčinou je systém hry. Nicméně i tak dlužno podotknout, že *Dodgem Arena* je vkusně prezentovaná, velice rychlá hra se skvěle jednoduše řešeným systémem ovládání. Ovšem je také pravda, že když autoři mermomocí chtějí flirtovat s kosmickými sporty, musí čekat, že si při tom občas spálí prsty. Třeba o kriketovou pálku z plasmy...

Stephen Pierce

Alternativy...

Wipeout 2097	9/10
Dodgem Arena	6/10
Streak	6/10
Dead Ball Zone	6/10

3 

1 

2 

[1] Nejprve si vyberte vozítko. Liší se rychlostí, sílou i vzhledem. Přesněji řečeno: liší se nepatrně. [2] Barevné kruhy vám naznačují, kde jsou právě vaši soupeři a kde puky. [3] Běhá to slušně rychle, ale copak to je všechno?

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Supermoderní, taková, jaká se hodí k cyberprostoru.**	7
■ HRATELNOST:	**Dobře ovladatelná, ale po chvíli začne dost nudit.**	5
■ ŽIVOTNOST:	**Snad nějakou tu chvíli vydržíte v režimu pro dva hráče.**	6

Pro oko je to podívaná pěkná, což o to, ale časem hra prudce ztrácí svoji atraktivitu. Touto hrou se brzy unavíte a dlouho u ní vydrží snad jen naprostý futuristický šílenec.

6 Z DESETI

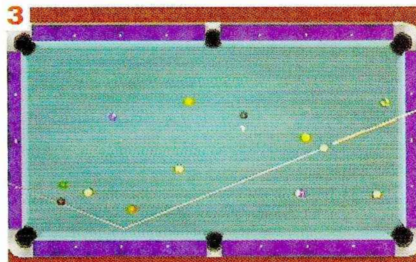
■ VÝROBCE:	ASK	■ DISTRIBUTOR:	Sunsoft
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	kulečník

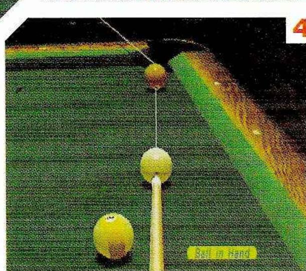












[1] Režim Story: vsadíte si proti chlápkovi z Jamaiky? [2] Moje ruce! Co jste mi s nimi provedli! [3] Ptačí perspektiva, aby se mi lépe mířilo, karkulko. [4] Tohle může minout jen ten, kdo je úplně na šrot. [5] Tahle scéna je pro hru celkem typická.

Pool Hustler

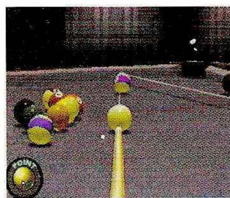
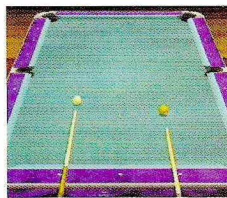
Zapomeňte na **barbarské bojovky, krvavé deathmatche** a brutální sporty budoucnosti. **Kulečník je ta pravá aréna,** kde si to můžete nejlépe rozdat s ostatními.

Když vyrazíte nějaký víkendový večer na společenskou objížďku městem, je velmi pravděpodobné, že při svém pátrání po spřízněné duši narazíte na podivné maníky s holemi, kteří se sklání nad těžkými stoly potaženými zeleným suknem. Proč to dělají? Tedy samozřejmě vás nechceme podceňovat, jasně, že jste už byli v hospodě a víte, co to je kulečník, pravděpodobně jste si už i zahráli, nebo dokonce není vyloučeno, že jste vášniví a vyhlášení šťouchači. Ono zmíněné udivení nastává nikoli při běžném zúčastněném pozorování, ale až tehdy co si vytvoříte patřičný odstup a podíváte se na věc filosoficky. Opět se tedy musíme, zasaženi antickou extází z lásky k moudrosti, sami sebe zeptat: proč to dělají? Jaké potěšení jim tato činnost skýtá? To nejsou jednoduché otázky, a jako správní filosofové od nás nemůžete čekat jednoduchou a rychlou odpověď. Ještě mnoho učenců bude muset věnovat svá nejlepší léta intenzivnímu studiu, před námi je hora práce. A odpověď? Jestli všechno dobře dopadne, dočkáme se jí v PSM 1215.

Zatím zabijme čas čekání další recenzí, shodou okolností na kulečník. Kulečníková hra, jak lze vytušit, žije a umírá s dokonalostí simulace skutečných fyzikálních zákonů. Pokud se koule nekutálejí tak, jak by odpovídalo naší reálné zkušenosti, pak hra není dobrá. Tímto problémem *Pool Hustler* netrpí, pohyb a odrazy zúčastněných koulí jsou prostě takové, jako ve skutečnosti. Jemné nepřesnosti v této hře je možná schopen odhalit kulečníkový fundamentalista, nikoli však autor tohoto článku. Co se ovládání tyče, také není *Pool Hustler* nejhorší, díky tomu si nejvíce zábavy užijete s živým protihráčem, kde hra příjemně „odsejpá“. Méně se vydařil pokus o zatraktivnění hry pro jednoho hráče. K tomu má sloužit zřejmě režim Story, kde si hrami a předváděním všelijakých trick-shotů snažíte vysloužit co nejvíce peněz, abyste mohli zaplatit vstup do luxusnějších turnajů. Na papíře to zní sice zajímavě, ale v reálu to je hrozné zoufalství. Důvod je prostý: je to většinou příliš jednoduché. Vaši oponenti nejenže nebudí respekt svým uměním, ale jsou dokonce často k smíchu. Pocit úspěchu je tedy trochu málo intenzivní.

Přesto, mnohé aspekty této hry jsou uspokojivé až velmi dobré. Stojí za to si ji vyzkoušet (tedy pokud si opravdu chcete hrát kulečník ve virtuální podobě), ale jsem přesvědčen, že na *Pool Shark* od Gremlinu nemá tato hra ani rozmanitostí, ani atraktivitou.

Jes Bickham 

Prostý úkon trefování jedné koule druhou koulí tak, aby ta druhá koule spadla do díry, je cool.

Alternativy...

Pool Shark	8/10
Virtual Pool	8/10
Pool Hustler	6/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Nehezká, nepřitažlivá, ale efektivní.	5
■ HRATELNOST:	Zábavně věrná napodobenina reality.	6
■ ŽIVOTNOST:	Záleží na tom, jestli máte nebo nemáte rádi kulečník.	6

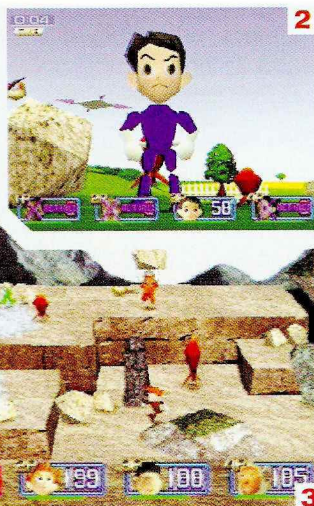
Pool Hustler **chce strašně moc být doopravdickým kulečníkem, ale osudově mu schází rozmanitost výběru, která by nutila hráče se k němu vracet.**

6 Z DESETI

UP TO 4 PLAYERS | MULTI-TAP COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	**Konami**	■ DISTRIBUTOR:	**Konami**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**v prodeji**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**multiplayerová řežba**







[1] Asi to člověka zarazí, ale i brutalita má svou roztomilou podobu. [2] Stephen Pierce? Asi jste nečekali, že vypadá takhle. [3] Hra chvílemi připomíná portrét nějakého zednářského spolku. [4] Knife je fešák.

Poy Poy 2

Teenageři, kteří šíleně hází kameny po každém, **kdo se dostane do jejich bezprostřední blízkosti.** To je zhruba herní koncept, **který se znovu dostává na scénu...**

Kdo by ustrnul nad *Poy Poy*? Této hře se v loňském roce dostalo v našem časopise vřelého přijetí a byla docela zaslouženě ohodnocena známkou 7/10. Přitom se jí nepodařilo výrazně oslovit obecenstvo. A to je zatraceně špatně, neboť s multi-tapem to je nepochybně jedna z nejlepších her pro čtyři hráče na PlayStation. Jenomže hráči ji ignorovali, to je fakt. Naštěstí je zde *Poy Poy 2*, který má těmto lidem dát druhou šanci vychutnat si jeden z nejoriginálnějších a nejinvenčnějších titulů od dob *Bombermana*.

Ovšem, budeme-li tuto hru posuzovat jako druhou verzi, neboli update, pak výsledek poněkud zklame, neboť je to jen místy vylepšený originál. To ovšem neznamená, že by to byla špatná hra. Stejně jako v případě originálu, i zde je možno hrát na dvou úrovních. V základní formě, kdy se čtyři soutěžící vydávají každý z jednoho rohu arény, se kolem vás povalují nejrůznější předměty, z nichž se některé objevují pouze na jistých plošinách. Jejich účel ovšem zůstává stále stejný - sebrat je a házet s nimi. Pokud se vám snad podaří zasáhnout protivníka, ubude mu energie a vám přibudou body. Je to až neuvěřitelně jednoduché, takže to každý ihned pochopí. A to je v případě hry pro více hráčů to nejdůležitější.

Ale návrat hry potěší i hráče-samotáře. Zde začínáte s určitým finančním obnosem, projdete-li úspěšně kvalifikací, tento obnos se zvýší. Tyto finanční prostředky můžete posléze nějak investovat. Pochopitelně, že tento druhý režim není zdaleka tak uspokojující jako režim pro více hráčů.

Snad i proto je *Poy Poy* rozpolcenou hrou: v režimu pro jednoho hráče pobaví, ale nestrhne. Zcela jinak je tomu v režimu pro čtyři hráče - ideální po návratu z tahu...

James Price







[1] „Opravíme to, opravíme, opravíme..." Hoši začínají stavět první pohanský chrám.
[2] „Jmenuji se Harry a jsem vystrašený..."

Alternativy...

Poy Poy	7/10
Poy Poy 2	7/10
Bomberman World	6/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Hrubá, stylizovaná a funkční.**	6
■ HRATELNOST:	**Skvělá hra pro více hráčů.**	8
■ ŽIVOTNOST:	**Pro jednoho nic moc. Pro čtyři? Hodně dlouhá.**	8

Samotáři budou *Poy Poy* hrát, ovšem bez nějakého velkého nadšení. Zato ti, kdo mají hodně kamarádů (a multi-tap), ji budou milovat. *Poy Poy* dokáže lehce pobavit...

7 Z DESETI

Player Manager Season 98-99

Výrobce: Funsoft
Distributor: Infogrames
Datum vydání: únor
Styl: fotbalový manažér

Přes některé problémy je *Player Manager Season 98-99* v současnosti nejpodrobnějším a nejpoctivějším fotbalovým manažérem na playstationovém trhu. Doporučit ho lze zejména hardcoreovým fotbalovým fanouškům libujících si v šílených herních statistikách. Patříte-li naopak mezi ty, kteří se sice rádi podíváte na pěkný zápas, ale nechcete se v tom příliš nimrat, mohl by to být pro vás trochu příliš nudný zážitek.





VERDIKT

GRAFIKA:	**Velmi průměrná.**	6
HRATELNOST:	**Výborná, ale pro většinu lidí složitá.**	8
ŽIVOTNOST:	**Dlouhatánská...**	9

8 Z DESETI

Sensible Soccer: Euro Club Edition

Výrobce: Kristalis
Distributor: GT
Datum vydání: leden
Styl: fotbal

Sensible Soccer je dnes už anachronismus. Vydavatel hry evidentně kalkuloval s tím, že chytne za srdce všem oddaným fanouškům z dob, kdy čirá přístupnost byla vším. Ty doby jsou už, alespoň v tomto oboru, dávno pryč. Kromě toho je tato konverze z Amigy vysloveně amatérská. Snaží se zvýšit atraktivitu celé věci střihovými scénami, ale vše to vyznívá trapně. Ztratila se hratelnost originálu, což byla jediná deviza, na které tato hra mohla ještě dnes stavět. Je to velice smutný příběh.







VERDIKT

GRAFIKA:	**Archaická díky svému starému původu.**	3
HRATELNOST:	**Někde se cestou vytratila.**	2
ŽIVOTNOST:	**Královna matka bude žít déle.**	2

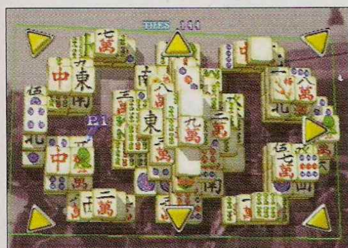
2 Z DESETI

Shanghai True Valor

Výrobce: Sunsoft
Distributor: Activision
Datum vydání: únor
Styl: orientální puzzle



Prazvláštní kousek, tahle hra. Pokud se jí poddáte, může s ní být obrovská zábava, zvláště v režimu Battle. Má však svoje mouchy: grafika je němnožko nezřetelná, což zrakově méně zdatným hráčům může při rozlišování kamenů činit pochopitelné potíže. Zvláště problematickou se tato hra stane, když si uvědomíte, že obdobný titul *Mah-Jongg* (CD PSM 10) je minimálně stejně dobrý.





VERDIKT

GRAFIKA:	**Velmi základní, málo návyková.**	5
HRATELNOST:	**Velmi jednoduchá a velmi návyková.**	6
ŽIVOTNOST:	**Když si vás zahákuje, pak veliká.**	7

6 Z DESETI

Hugo

Výrobce: ITE Media
Distributor: ITE Media
Datum vydání: v prodeji
Styl: dětská adventura

V přítomnosti jednoduše hratelných, zábavných titulů jako *Crash Bandicoot* nebo i *Lucky Luke* si tento patvar nezaslouží nic víc než ohrnutý nos. Nebezpečná tato hra je proto, že by snad mohla působit atraktivně, zejména na nejmladší generaci majitelů PlayStation. Ale důrazně varujeme. Člověk se skoro musí stydět za autory hry, když se na to kouká. Je to jedna z nejhorších, nejbrakovějších her, kterou jsme za dlouhá léta viděli.







VERDIKT

GRAFIKA:	**Hodně barevná.**	3
HRATELNOST:	**Může být ještě něco horšího než nuda?**	1
ŽIVOTNOST:	**Čtyři minuty a 48 sekund.**	1

2 Z DESETI

TOP SECRET

Oficiální ČESKÝ PlayStation™ POWERLINE

PSM UPSAL SVOU DUŠI CHEATOVÉMU ĎÁBLU POWERLINE (OFICIÁLNÍ CHEATOVÁ PORADNA SONY), ABY VÁM MOHL KAŽDÝ MĚSÍC PŘINÁŠET TYTO UŽITEČNÉ TIPY.

Tento měsíc zaznamenává rubrika Top Secret další přibytek nadváhy a dostává se do kategorie obézních. To, co lidem nesvědčí zdravotně ani z estetického hlediska, je v případě oblíbené časopisecké rubriky naopak důvodem k radosti. Stručně řečeno, tentokrát má Top Secret už celých patnáct stránek pro sebe. Rozšiřujeme tuto rubriku mimo jiné i proto, že osmdesát procent vašich dopisů se týká návodů, žádostí o radu či o cheat. Přesto si nejsme jisti, zda vám růst rubriky v této míře (více už určitě ne) vyhovuje nebo ne, a tak vás žádáme o názory (a předem děkujeme). Jinak, co se týče obsahu dnešní Top Secret, kromě dvoustrany cheatů, na kterou se právě díváte, ho tvoří dva velké celky: soubory tipů a návodů na hry *TOCA 2: Touring Cars* a *Crash Bandicoot 3: Warped*. Ať vám slouží...

ZÁVĚREČNÉ SLOVO K SOUTĚŽI ŠŤASTNÁ 13/PSM 9

Soutěž s poznáváním deformovaných screen shotů vás evidentně zaujala, a tak jsme se dočkali zatím rekordní účasti z vaší strany (přišlo nám cca 300 odpovědí). Jenže zdaleka ne všechny korespondenční lístky obsahovaly správné odpovědi, a to přesto, že jsme vybírali záměrně, pro usnadnění, letošní hity. Každopádně úplně správných odpovědí bylo dost (22) na to, abychom mohli vylosovat 13 šťastných majitelů her, o které šlo. Jaké byly správné odpovědi a kdo byl vylosován? Čtěte dál...

SPRÁVNÉ ODPOVĚDI

1. ***International Superstar Soccer '98.*** Druhý nejzrádnější obrázek, velice často jste tipovali *World Cup '98*, v několika případech dokonce *Actua Soccer* a jednou jsme tam také zahlédli *Adidas Power Soccer*.

2. ***Resident Evil 2.*** Kupodivu vám nedělal tenhle obrázek moc velké potíže.

3. ***Tekken 3.*** Tady nebylo co řešit, typické energy bary a rozpoznatelná barevnost Jina jednoznačně prozradily nejpopulárnější bojovku planety, našli se jen dva nešťastníci, kteří mylně uvedli hru *Lucky Luke*!

4. ***Colin McRae Rally.*** Většinu účastníků diskvalifikoval tento obrázek (asi 80 procent uvedlo mylně *Gran Turismo*).

5. ***Deathtrap Dungeon.*** Většina odpovědí správná, asi jsme málo deformovali.

VÝHERCI

Sedm vylosovaných dostává od nás hru *Duke Nukem: Time to Kill*:

Richard Kubiš, Mariánské Lázně
Karel Martínek, Praha 2
Lukáš Kubec, Brno
Pavlína Sklemářová, Olomouc
Radek Široký, Krnov
Martin Strnádik, Nižbor
Libor Czeffer, Vsetín

Dva vylosování obdrží hru *Small Soldiers*:
Štefan Šabo, Znojmo
Michaela Němcová, Plzeň

Čtyři vylosovaní vyhrávají hru *Powerboat Racing*:

Daniel Dubový, Frýdek-Místek
Marek Štůrala, Dalovice
Petr Vlk, Únorov
Štěpán Černý, Praha 4

POWERLINE

TOMB RAIDER 3

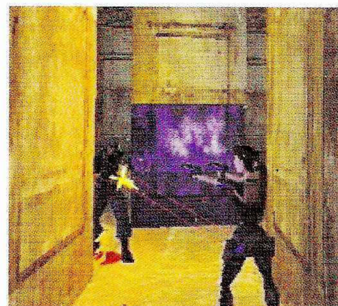
Během hry zadejte následující kódy. Nedávejte ani pauzu a jen mačkejte! Označení L2 x4 znamená, že máte L2 stlačit čtyřikrát za sebou.

Přeskakování mezi úrovněmi
L2, R2, L2 x2, R2, L2, R2, L2, R2, L2 x4, R2, L2, R2 x4, L2

Pokud jste kód zadali správně, uslyšíte, jak Lara říká „No", obrazovka zamrzne a nakonec se objeví statistická obrazovka úrovně.

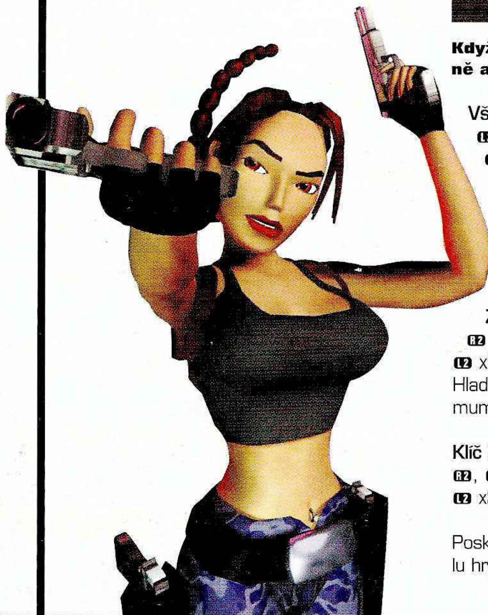
Všechny zbraně
L2, R2 x2, L2 x4, R2, L2, R2 x2, L2, R2 x2, L2 x2, R2, L2 x2, R2

Pokud jste kód zadali správně, uslyšíte, jak Lara zavřeští. Teď byste měli mít k dispozici všechny zbraně a munici, ale nikoli krystaly a lékárničky.





Když máte k dispozici všechny zbraně a spoustu munice, *TR3* je hračka.



Všechny klíče a tajemství
L2 x5, R2, L2 x3, R2, L2, R2, L2 x2, R2, L2 x2, R2, L2 x2

Pokud jste kód zadali správně, uslyšíte, jak Lara vzdychne. Tenhle čít vám nepřinese jen všechny klíče, ale i tajemství.

Zlepšení zdraví
R2 x2, L2, R2, L2 x6, R2, L2 x3, R2, L2 x5

Hladina Lařina zdraví se doplní na maximum.

Klíč k závodní trase
R2, L2 x3, R2, L2 x6, R2, L2 x5, R2, L2 x2

Poskytne vám klíč k závodní trase v oddílu hry Lara's Mansion.

POWERLINE

ABE'S EXODDUS

Přehrát všechny filmy ve hře
V hlavním menu podržte tlačítko R1 a vepište následující: ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →

Přístup do všech úrovní
V hlavním menu podržte tlačítko R1 a vepište následující: ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →

Nezranitelnost
Podržte tlačítko R1 během hry a vepište následující: ○, △, □, ✕, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ✕

Přeskok na další návazný bod

Podržte tlačítko R1 během hry a vepište následující: ○, ○, ✕, ✕, □, □

POWERLINE

TENCHU

Možnost nést 99 předmětů
Na obrazovce pro výběr předmětů podržte tlačítko R2 a zmáčkněte: □, □, △, △, →, →, ↑, ↓

Skryté předměty
Na obrazovce pro výběr předmětů podržte tlačítko R1 a zmáčkněte: □, □, △, △, →, →, ↑, ←

Zvýšit počet předmětů, které nesete
Na obrazovce pro výběr předmětů podržte tlačítko L2 a zmáčkněte: □, □, △, △, →, →, ↑, →

Zvolte si misi
Na obrazovce pro výběr mise podržte a zmáčkněte R1 následující tlačítka: □, □, △, △, →, →, ↑, →

Doplňte zdraví na maximum
Během hry zmáčkněte SELECT, vepište následující: □, □, △, △, →, →, ↑, ←

POWERLINE

COOL BOARDERS 3





Snowboarderské triky jsou samozřejmě trochu infaltilní, ale hezké.

Na obrazovce se jmény závodů zadejte následující cheaty. Správně vepsaný cheat potvrdí zvuk.

Pro přístup ke všem vozům zadejte: **O, P, E, N,** mezera, **E, M**

Pro přístup do všech okruhů zadejte: **W, O, N, I, T, A, L, L**

Pro režim velkých hlav vepište: **B, I, G, H, E, A, D, S**

Výběr úrovně: □, ✕, □, △, ✕, △, ○, □

Výběr úrovně vám dává možnost volit si různé mise na úvodní obrazovce misí. Začněte novou hru, pak na úvodní obrazovce misí podržte Select a pomocí ← a → si zvolte misi.



POWERLINE

S.C.A.R.S.

GLASSX : Crystal cup
ROCKYY : Diamond cup
ZDPEAK : Zenith cup
XPERTS : režim MASTER - závodění se všemi skrytými auty
DESERT : auto Škorpión
RATTLE: auto Kobra
RUNNER : auto Jaguár
MYSTER : auto Panter
ALLVID : všechny kódy

POWERLINE

CRASH BANDICOOT 3

Přístup ke skrytému demu *Spyro*
Na startovací obrazovce zmáčkněte následující tlačítka ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ↙

POWERLINE

SHADOW GUNNER

Abyste se dostali na obrazovku cheatových kódů, podržte na obrazovce hlavního menu Select a třikrát velmi rychle za sebou stiskněte △.

Pak vepište některý z následujících kódů:
Nezranitelnost: △, ○, ○, △, ○, □, ✕, ✕

Neviditelnost: □, △, ✕, □, △, ○, ✕, △

Super zraň: ✕, ○, △, ✕, ✕, ○, ✕, □

Pohled shora dolů: △, △, ✕, ✕, □, ○, □, ✕


Šmik, šmik, šmik a tělo už nemá hlavičku...

POWERLINE

ROGUE TRIP

Vepište následující jako hesla:

Úroveň Funtopia
✕, ○, L2, ✕, □, L1

Úroveň Gulch
✕, □, ○, L1, L2, □

Bitva bossů 1
○, R2, R1, □, L1, R2

Bitva bossů 2
○, ○, L2, L1, △, △

Bitva s bossem Big Daddy
□, △, ○, ○, R2, R2

Nepřátelský talíř
R1, □, ✕, □, L2, ○

Hrajte jako Goliath
△, L1, R1, ✕, L2, L2

Hrajte jako Nightshade
R1, R2, L1, L1, ✕, ○

Hrajte jako Helikoptéra
L1, △, R2, △, △, R1

Zdvojení pick-upů
L1, L2, ○, L1, R1, □

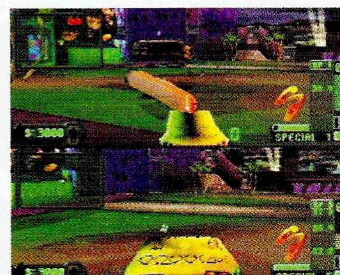
Více zbraní
R1, △, R1, △, L1, □

Neomezené skoky
○, □, R2, ✕, △, R2

FMV sekvence Duke Nukem
□, □, ○, ○, △, △







Dosti brutální způsob tripu si užijete v této hře.

TOP SECRET

KDYŽ HRAJETE HRU *TOCA 2: TOURING CARS*, JE TO JAKO BYSTE ZÁVODILI SE SKUTEČNÝM SPECIÁLEM, ANI SE NEMUSÍTE UCHÝLIT KE KRÁDEŽI. ŘÍDÍ SE SKORO SEJNĚ JAKO OPRAVDICKÉ. TADY MÁTE DESET TYPŮ PRO JÍZDU VAŠEHO ŽIVOTA...

TOCA 2: TOURING CARS

DESET ZÁVODNICKÝCH PŘIKÁZÁNÍ





1. POZNEJ SVÉ TRATĚ
Pokud je třeba, natrénujte je v nastavení pro Single Race. Abyste dosáhli rekordního času, musíte se každou trasu pořádně naučit do poslední zatáčky, to vyžaduje spoustu trénování.

2. POZNEJ SVÁ AUTA
Každé auto se ovládá malinko jinak, proto si vyzkoušejte, která nejlépe vyhovují vašemu stylu řízení, a procvičte si je. Renaulty a Nissany jsou skvěle všestranné a lze je doporučit pro začátek.

3. JEZDI POŘÁDNĚ
V pozdějších a obtížnějších úrovních je důležité věnovat maximální soustředění kvalifikaci. Neflákejte se. Máte jen jedno kolo. Nepolevujte, i když víte, že dosáhnete dobrého času nebo máte pořádný náskok. Nesundávejte nohu z plynu a nandejte soupeřům ještě víc.

4. DEJ SI POZOR NA NASTAVENÍ AUTA
To totiž může mít významný vliv na kvalitu vašeho vystoupení na jednotlivých trasách. Například na okruhu Thruxton musíte šestou rychlost nastavit na maximum, abyste na dlouhých rovných úsecích dosáhli co nejvyšší rychlosti, v Brands Hatch bohatě stačí standardní nastavení rychlosti.

5. SPĚCHEJ POMALU, POUŽÍVEJ BRZDY
Nejdůležitější radou pro nového řidiče je, aby používal brzdy. Pro zkušeného řidiče je to možná notoricky známá věc, ale když se vřítíte do zatáčky v nejvyšší rychlosti, je dost pravděpodobné, že nabouráte, nebo vyletíte z trati. Na rovných úsecích veďte auto rovnoměrně, pak před zatáčkou zpomalte, plynule ji projeďte a pak znovu přidejte plyn při výjezdu z ní.

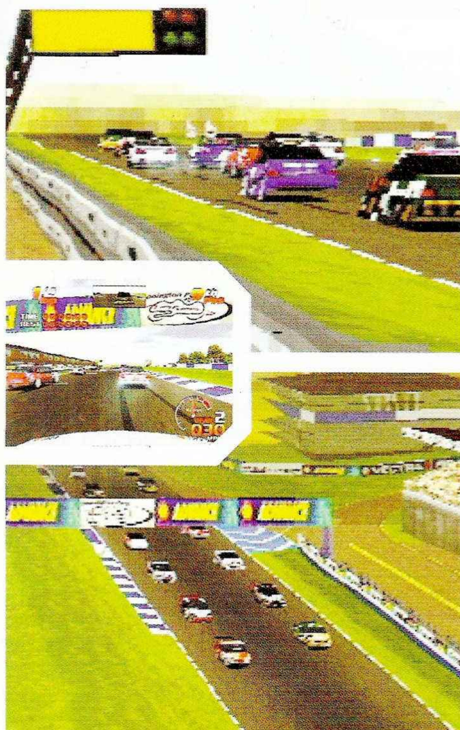
6. JEZDI VNITŘKEM
Pokud projíždíte zatáčku ve skupině vozidel, snažte se jet při vnitřním okraji. Ostatní auta vám tak zabrání jako bariéry případnému vylétnutí z trasy. Cestovní auta jsou velmi citlivá, a proto si musíte na projíždění zatáček zažít vhodnou rychlost. Na vypilování projíždění zatáček je speciálně přizpůsoben režim Time Trial, kde se vám bude díky zdokonalování techniky zatáček dařit dosahovat lepších a lepších časů.

7. NAJDI SI NA TRATÍCH ZKRATKY
Některé trasy obsahují malé užitečné zkratky, díky kterým se budete moci vyhnout zejména obtížným zatáčkám a následnému vyjetí z trati.

8. POSLOUCHEJ KOLEGY Z DEPA
Některé z informací posádky depa jsou velice důležité a užitečné. Například zajet do depa ve chvíli, kdy je tam váš týmový kolega, znamená ztrátu cenných sekund.







9. POŘIĎ SI VOLANT

Analogová akcelerace a brždění je velkou výhodou, zejména při ovládání takovýchto realistických aut. Pokud jste vážní zájemci o závodní hry, investujte do volantu a pedálů. Nejenže budete jezdit lépe a zručněji, ale dosáhnete i co nejrealističtějšího zážitku.

10. NEJEZDI NA TRÁVU

Držte se na trati a snažte se jet po ideální trase - vyjetí z trasy může mít pro výkon vašeho auta a manipulační možnosti zhoubné následky. Dalším důležitým aspektem hry je předcházení smykům. Když cítíte, že se vaše auto dostává do smyku, uberte plyn a jemně se stočte zpět na trasu. Pokud skončíte na trávě, jeďte přímo, dokud se nedostanete zpátky na asfalt. Prudké obraty na trávě jsou receptem na katastrofu a znamenají jistou ztrátu velké hromady sekund.

SUPPORT RACES



Každé auto ve hře má vlastní jedinečné vybavení. Abyste si našli svého favorita, projeďte si s každým autem několik okruhů na Doningtonu a najděte si svého oblíbence. My doporučujeme Hondu, Renaulta, Audi nebo Volvo, protože tato čtyři auta jsou trochu silnější než ostatní.
Pokud si zvolíte jedno ze speciálních aut, je třeba si uvědomit, že se ovládá trochu jinak než silniční automobil.

■ **FIESTA** se řídí stejně jako silniční automobily TOCA, ale je pomalejší.

■ **VAN DIEMEN** se nesmí přetáčet a musíte se za každou cenu vyvarovat veškerých kolizí.

■ **LISTER, AC, TVR A JAGUAR** vyžadují úplnou změnu stylu řízení.

Pokud jezdíte s **TOCA CARS,** můžete nechat brždění až na 75-50 m a brzdit i v zatáčce, speciální auta vyžadují brždění už od zhruba 100 m (Jaguar dokonce 150m) a zpomalit musíte dřív, než vjedete do zatáčky.

Po dosažení vrcholu zatáčky zvolna přidávejte plyn, ale při sešlápnutí plynu buďte velice opatrní, zvlášť u Listera, nebo vám udělá hodiny. Je tu také několik ostrých zatáček, které dávají vyniknout AC, Jag a TVR, což, jak sami zjistíte, je velice dobrá zábava.

Skorpion se v zásadě chová jako trochu méně stabilní Van Diemen. Všechna auta RWD vyžadují velkou pozornost na vlhkém povrchu, především AC, protože s ním prakticky nezabrzdíte. Znovu a znovu si vybírejte auto a zajezděte si s ním; experimentování je jediným klíčem k ohodnocení možností auta.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

■ Chcete-li si vychutnat následující efekty, vepište místo jména svého řidiče tato hesla:

HESLO	EFEKT
MINICARS	Pohled kamery ve stylu *Micro Machines*
PADDED	Pružné okraje
LUNAR	Nízká gravitace
LONGLONG	Šampionát vrtulových strojů
PUNCHY	Šampionát bez limitů
BANGBANG	Bitevní režim
TECHLOCK	Stabilní frame-rate během kvalifikace
BCASTLE	Pružné srážky
DUBBED	Přehnané srážky
ELASTIC	Vertikální roztažení tratě
TRIPPY	Rozmazaný obzor
JUSTFEET	Pouze kola (auta bez karosérie)
FASTBOY	Větší rychlost
DINKYBIT	Ostrovní okruh Oulton Park





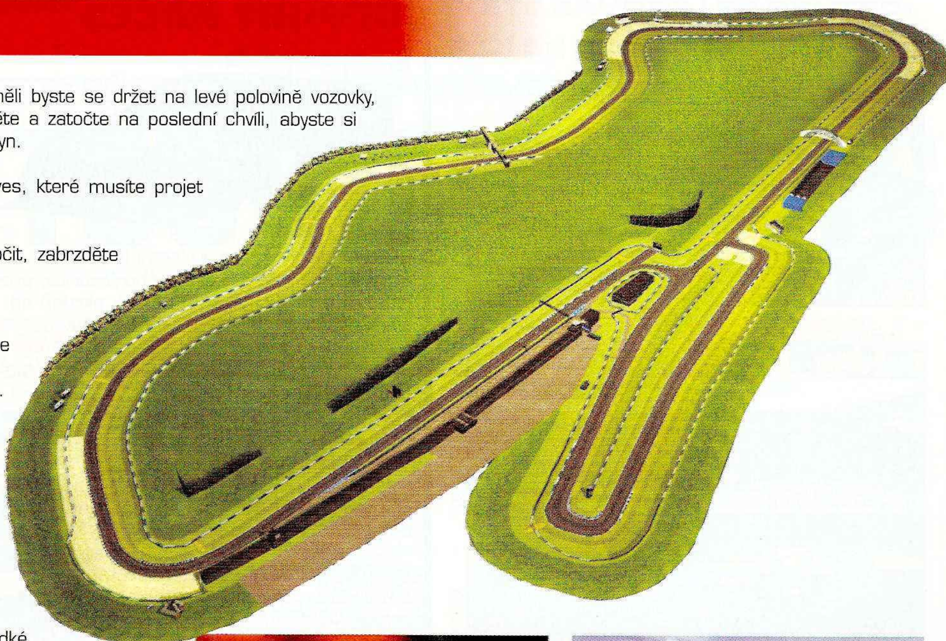
Kontrolovaný smyk je ve hře *TOCA 2* velmi užitečnou dovedností.

ZKUŠEBNÍ TRAŤ

TOCA 2 obsahuje vzrušující zkušební tratě, které vám dávají možnost zaskotačit si s vybraným autem na různých druzích povrchu. Jednou z nejužitečnějších věcí režimu Test Track je experimentování s volbami vašeho auta - k němuž se dostanete přes menu v pause - a vrátíte se na trasu přesně tam, kde jste skončili, což vám poskytuje přesnější a pohodlnější porovnání.
Další volba zahrnuje kluzkou blátivou trať, která se hodí pro trénování ovládání smyků (jako v rallye).



DONINGTON GP



■ **Když se blížíte hlavní rovinkou** k pravotočivé Redgate, měli byste se držet na levé polovině vozovky, abyste získali lepší úhel pro najetí do zatáčky. Včas přibrzděte a zatočte na poslední chvíli, abyste si to střihli kolem nouzového pruhu napravo, a šlápněte na plyn.

■ **Za pravotočivou Gentle Hollywood** následují Craner Curves, které musíte projet rychle a plynule, bez brždění.

■ **Před ostrou zatáčkou doprava**, kde musíte začít brzy točit, zabrzděte včas.

■ **Za mostem** a po několika dost jednoduchých zatáčkách následuje McLeans Corner, který ostře zatáčí doprava. Tahle zatáčka je důležitá - když pojedete příliš pomalu, ztratíte hodně času, když moc rychle, octnete se ve štěrkové pasti.

■ **Další pravotočivá zatáčka**, Coppice, je dost jednoduchá a po ní následuje rychlý rovný úsek, na němž si najeďte doprava, prudce zabrzděte a plynule projeďte dvěma zatáčkami ve tvaru S.

■ **V esíčku** je velice důležité brždění. Zabrzděte raději dřív než pozdě, což vám pomůže vyhnout se zablokování brzd. Jeďte nalevo a dávejte pozor, abyste nevrazili do aut řízených počítačem, která brzdí dost brzy, a před ostrým zatočením zabrzděte a pak se rychle vydejte k poslední prudké zatáčce Goddards. Prudce zabrzděte na poslední chvíli a rychle zatočte, abyste prolétli zatáčkou, a pak přidejte a vydejte se do druhého kola.

DONINGTON SHORTS

■ **Postupujte podle pokynů** k Donington GP, ale pamatujte, že se po zatáčce Coppice musíte držet vlevo a být připraveni na závěrečnou záludnost. Včas zabrzděte, na poslední chvíli zatočte a rychle šlápněte na plyn, abyste ze zatáčky vyklouzli, a pak se přesuňte doprava a začněte další kolo.





Opakování je matka zručnosti, jak říkal jeden můj strýc.

BRANDS HATCH

■ **Nejkratší a nejkrkolomnější** z okruhů s úseky různého charakteru. Na Brands Hatch musíte být stále ve střehu.

■ **První pravotočivou zatáčku**, Paddock Hill, vedoucí z kopce musíte jet vpravo, na poslední chvíli zabrzdit a být připraveni na zatáčku doprava. Pak to odpíchnout k výjezdu a co nejrychleji snížit rychlost.

■ **Pomalu si přejeďte doleva** pod most a přibrzděte před 180ti-stupňovou zatáčkou Druids, plynule do ní vjeďte, trochu přidejte, než se dostanete k jejímu vrcholu, a pak na to šlápněte na plno.

■ **Snažte se zůstat napravo**, abyste si najeli na další levotočivou zatáčku. Zatočte prudce doleva, abyste jí prolétli, a v rámci možností to odpíchněte.

■ **Rychle projeďte Surtees**, ale mějte na paměti křivolaký profil trati, a hned po ní dupněte na brzdy. Čeká vás totiž ostrá doprava, která ústí do McLarenu. Ten ostře stoupá a zvolna zatáčí do poslední dlouhé zatáčky (vlastně jsou to zatáčky dvě). Udržujete konstantní rychlost a snažte se, aby vás to příliš nevyneslo doleva.

■ **Jakmile uvidíte vjezd do depa**, sešlápněte plyn až k podlaze a v pohodě projeďte startovní čárou a vydejte se do dalšího kola.

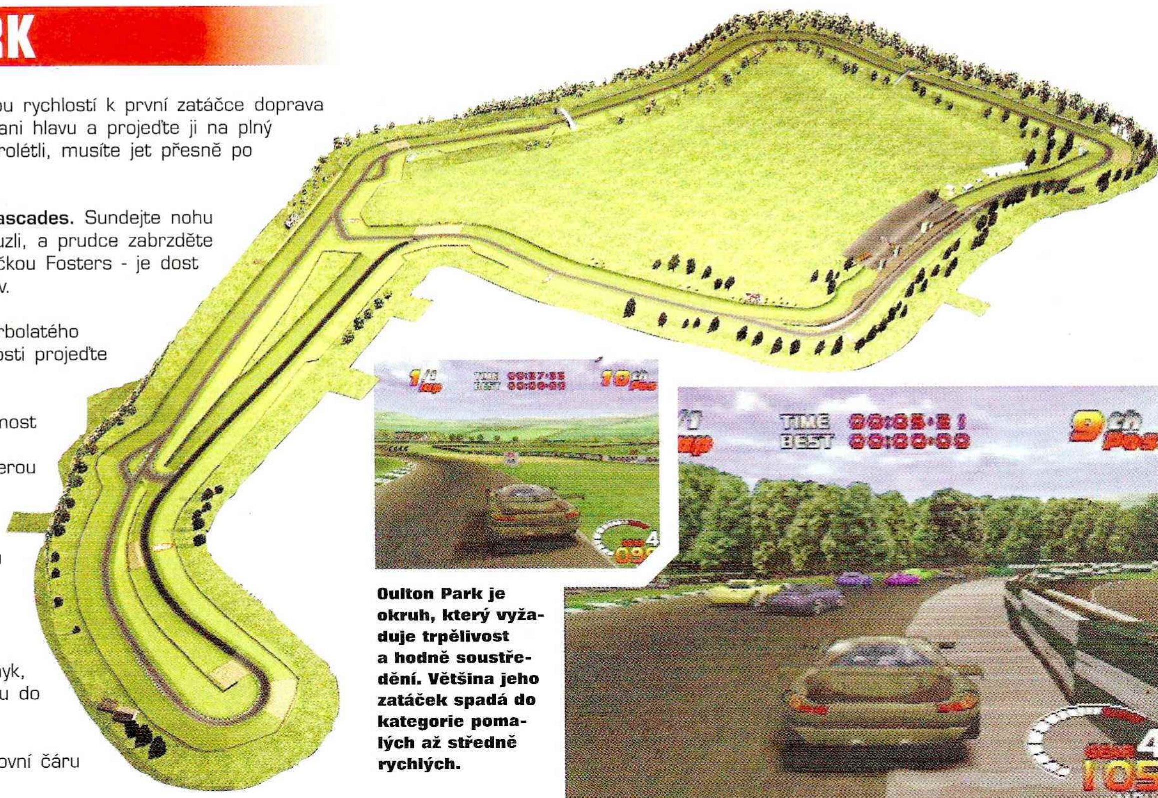






Brand Hatch vyžaduje středně rychlé nastavení řazení, tlumičů a pneumatik.

OULTON PARK



■ **Hned ze startu** vypalte plnou rychlostí k první zatáčce doprava Old Hall. Neztrácejte rychlost ani hlavu a projeďte ji na plný plyn; abyste zatáčkou pěkně prolétli, musíte jet přesně po ideální stopě.

■ **Další velkou zatáčkou je Cascades.** Sundejte nohu z plynu, abyste jí lehce proklouzli, a prudce zabrzděte před ostrou pravotočivou zatáčkou Fosters - je dost široká a zajet ji můžete jakkoliv.

■ **Za zatáčkou** se vyvarujte hrbolatého povrchu nalevo a v plné rychlosti projeďte Knickerbrook. Dostanete se k pomocným bočnicím uvnitř. Následuje pozvolný výjezd na most a zase dolů a jste u dlouhé pravotočivé zatáčky Druids, kterou můžete překonat v plné rychlosti (i když je bezpečnější trochu zpomalit). Před další ostrou pravotočivou zatáčkou Lodge musíte včas a tvrdě dupnout na brzdy, protože je tady velká pravděpodobnost nezvládnutí řízení. Hrozí, že dostanete smyk, nebo to prostě napálíte rovnou do bariér.

■ **Pak zrychlete** a přes startovní čáru se vydejte do dalšího kola.

Oulton Park je okruh, který vyžaduje trpělivost a hodně soustředění. Většina jeho zatáček spadá do kategorie pomalých až středně rychlých.





SILVERSTONE

■ **První je rychlá pravá zatáčka** Copse Corner, kterou můžete v silničním autě projet skoro naplno - jen při vjezdu lehce uvolněte plyn, pak znovu dupněte na pedál.

■ **Po Copse** si najeďte napravo. Následuje rychlá jízda k Maggotts, což je levo-pravé esíčko. Následuje Becketts a pak plnou parou vpřed k zatáčce Farm. Nejlepším způsobem, jak tudy projet, je držet se značek. Zůstaňte nalevo, u značky 100 m dejte nohu z plynu, u 50 m dupněte na brzdy a točte ostře doprava. Jistější než držet brzdový pedál na podlaze je jeho opakované sešlapávání.

■ **Auto srovnáte prudkým zrychlením** ve vrcholu zatáčky, pak plným plynem projeďte Bridge, což je pohodová zatáčka.

■ **Pak se několika jednoduchými zatáčkami** a pod mostem dostanete k levotočivé Priory, kterou můžete projet mnohem rychleji, než se zdá. Před Priory si najeďte doprava, prudce zabrzděte, ostře zatočte, za zatáčkou dupněte na plyn a přímo na pomocné bočnice po pravé straně.

■ **Další zatáčka doleva** je ostřejší, a proto musíte včas přibrzdit a pak při zrychlení využít celou plochu silnice. Pravotočivou Luffield můžete projet skoro naplno a pak následuje rovinka ke startu.



TOP SECRET

KNOCKHILL



■ **Po startu se snažte držet nalevo** a před první zásadní pravotočivou zatáčkou přibrzděte. Pokuste se příliš nevzdálit vnitřní pomocné bočnici, aby vás to nevyneslo doleva.

■ **Další pozvolná levotočivá zatáčka** si žádá plynulou křivku. Musíte auto vyrovnat a pak prudce zabrzdit, protože je na řadě pravotočivá McIntyre.

■ **Prudce zrychlete v Butchers** a držte se při tom na levé straně zatáčky. Sjeďte na levou pomocnou bočnici dříve, než zatočíte doprava, a rychle projeďte krátkou rovinku.

■ **V Clark si dávejte pozor**, projeďte plnou rychlostí a využijte celou plochu vozovky.

■ **Na dlouhé rovince na to šlápněte** a u značky 100 m prudce přibrzděte, zatočte a při výjezdu znovu zrychlete. Pokud jste zatáčku projeli ideální stopou, vytvořili jste si skvělou příležitost k předjetí ostatních aut těsně před cílem.







Knockhill je rychlá, ale ne příliš jednoduchá trať, zvlášť když máme takovéto počasí.

CROFT





Croft je ohromně zábavný okruh, snad nejlepší v celé hře. Velmi rychlý, ale často technicky náročný.

■ **Croft je velice těžká trať.** Na rovince po startu se držte vlevo a při vjezdu do zapeklité 180ti-stupňové zatáčky Hawthorn Bend trochu přibrzděte.

■ **Smykem projeďte pravotočivou zatáčku.** Pak vás čeká klička doleva. Znovu krátce přibrzděte, než plynule projedete do poslední dlouhé pravotočivé části zatáčky, a sešlápněte plyn.

■ **V zatáčce se netrapte brzděním,** jen dávejte pozor, abyste nenarazili do bariéry.

■ **Až k Tower Bend** jeďte na plný plyn. Zpomalte na zhruba 75 km/h a projeďte ji plynule vnitřní stopou. Celou následující rovinku a esovitou zatáčku držte pedál plynu na podlaze a pak vás čeká ostrá dvojitá pravotočivá Sunny.

■ **Při vjezdu do první části** této série vyšlápněte plyn a po celou dobu se snažte jet prostředkem silnice, jako by se jednalo o jedinou zatáčku.

■ **Do levotočivé zatáčky** jeďte naplno a najeďte si doleva, prudce zabrzděte a zatočte do velice ostré pravotočivé zatáčky. Přidejte, přejeďte vpravo a prudce přibrzděte. Poslední zatáčku projeďte pomalu, ale ne zas moc, protože by vás mohli vnitřkem předjet soupeři. Pak už následuje závěrečná rovinka, kterou projedete plnou rychlostí.

SNETTERTON

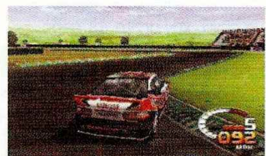
■ **Po startu si najeďte doleva**, projeďte Sennu,a pokud se na to cítíte, projeďte první pravotočivou zatáčku plnou rychlostí. Dávejte ovšem pozor, abyste se nedostali moc blízko k pravé krajnici. Pokud jste nervózní, uvolněte před ní trochu plyn.

■ **Před zatáčkou Sear** prudce přibrzděte, včas zatočte a projeďte ji smykem. Snažte se udržet auto na co nejmenším prostoru a nenarazit do levé bariéry. Následuje rychlá rovinka, pak prudké brždění před kličkou doleva a celkové snížení rychlosti kvůli zákeřné levo-pravé zatáčce. Můžete zkusit střihnout to plnou rychlostí po trávě napravo od bariéry a za smyčkou vjet zpátky na trať.

■ **Jeďte na plný plyn esovitou zatáčkou** i skrz další nenáročné pravotočivé Bomb Hole a Coram. Před poslední zákeřností s názvem Russel Bend znovu prudce přibrzděte a ostře zatočte nejdřív doprava a pak doleva. Pozor na auta před vámi, zde jedou hodně opatrně. Nakonec co nejdříve zrychlete a měli byste mít akorát šanci předjet ještě před cílem další auto.



Je nejvhodnější pro vyzkoušení speciálních aut.





Snetterton nepatří mezi příliš náročné okruhy.

SHRNUTÍ

Klíčem k úspěchu v této hře je trénink. Nestačí jenom řídit šílenou rychlostí po okruhu. Vše si v klidu vyzkoušejte a neztrácejte trpělivost, když se vám nedaří - pokud se vám od začátku daří příliš snadno, nejezdíte naplno.

■ **Každý okruh vyžaduje zvláštní techniku řízení**, což zase vyžaduje praxi a znalost okruhu. Musíte zjistit, které zatáčky vám činí problémy a procvičovat je, až dospějete k naprosté dokonalosti.

■ **Nekorigujte jízdu zbytečně často.** Snažte se jet pokud možno přímo.

■ **Najděte si na okruhu místo**, které vám nejvíce vyhovuje k předjíždění a při závodě vyčkejte s útokem na toto místo.

■ **Udržujte se v „kondici".** Snažte se během závodu koncentrovat. V soustředění neochabujte, ani když máte velký náskok. A když se vám podaří nakonec uspět v šampionátu, bude před vámi ještě jeden, mnohem těžší úkol.



Dejte si pozor na těžké esíčko Club.

THRUXTON

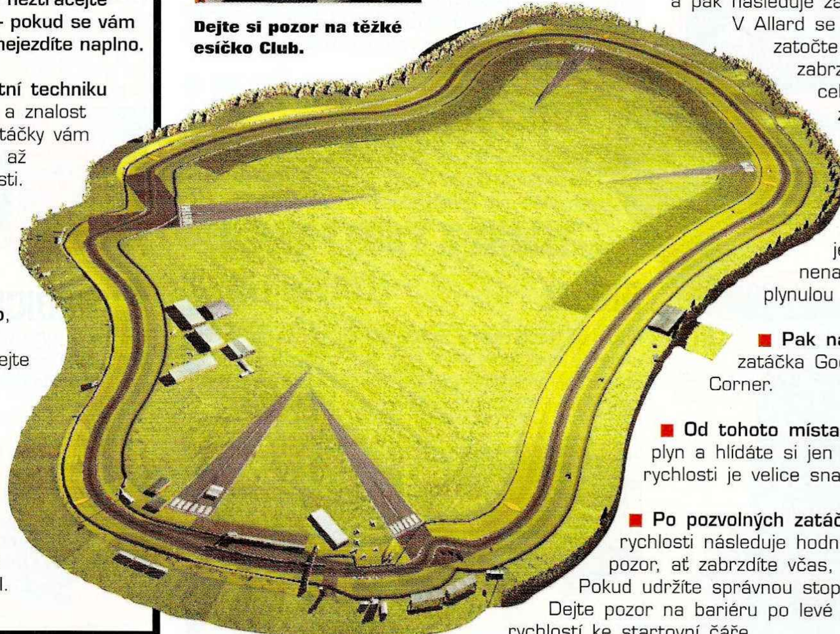
■ **Po startu se trať stáčí** přes Allard doprava, zužuje se a pak následuje zatáčka doleva a sjezd z kopce. V Allard se držte vpravo a pak pomaleji zatočte doleva. Zde je životně důležité zabrzdit. Přibrzděte, zatočte a pak celou cestu zrychlujte, přičemž zatočíte doleva skrz Cobb, pak doprava zatáčkou Seagrave, která ústí do mírného stoupání.

■ **Levotočivá Noble** je jednoduchá, ale objeví se dost nenadále. Plný plyn a udržujte plynulou křivku.

■ **Pak následuje dlouhá pozvolná** zatáčka Goodwood a trochu užší Village Corner.

■ **Od tohoto místa** už jedete celou cestu na plný plyn a hlídáte si jen plynulost zatáček. Při maximální rychlosti je velice snadné vyletět z trati.

■ **Po pozvolných zatáčkách** zvladatelných v plné rychlosti následuje hodně ostrá smyčka Club. Dejte pozor, ať zabrzdíte včas, a projeďte oběma bočnicemi. Pokud udržíte správnou stopu, můžete to zvládnout rychle. Dejte pozor na bariéru po levé ruce. A pak už plnou rychlostí ke startovní čáře.





TOP SECRET

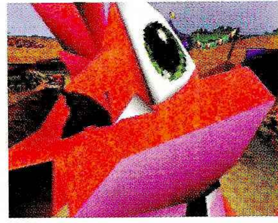
ŠÍLENÝ, ZLOMYSLNÝ PLOŠINKÁŘ JE ZNOVU ZDE. VŠICHNI UŽ VÍME, ŽE NESNÁNŠÍ POMERANČE A PROVOZUJE VÍŘIVÉ TANCE. ZDE UMÍ OVŠEM SPOUSTU NOVÝCH POHYBŮ, MÁ NOVÉ ZBRANĚ, ÚROVNĚ, DRAHOKAMY, KRYSTALY A RELIKVIE A S TÍM VŠÍM SI BUDE MUSET PORADIT. ZDE JE NĚKOLIK DOBŘE MÍNĚNÝCH RAD PRO TY, KDO SI CHTĚJÍ S NÍM NĚCO ZAČÍT...

CRASH BANDICOOT 3:

WARPED







POHYBY

Všem, pro něž jsou Bandicootovy taškařice novinkou (kde jste proboha byli celou tu dobu?), přinášíme na úvod výčet jeho standardních možností.

SKOK

Velice jednoduchý gryf. Dle očekávání, Crash při něm o kousek poskočí. Hodí se pro malé příkopy, otravné nepřátele a pro všechno, co vám překáží v cestě.

RÁNA BŘICHEM

Když na vrcholu skoku zmáčknete tlačítko pro skrčení, předvede Crash svou proslulou ránu břichem. Je to jediný způsob, kterým rozbijete vyztužené krabice a také se hodí na zabíjení nepřátel.

OTOČKA

Pohyb, na který má Crash ochrannou známku. Tento pohyb odradí všechny nepřátele kromě těch, kteří mají nebezpečné hroty. Nepůsobí dlouho, a proto se dívejte po extra otočkách, které můžete cestou sebrat.

SKLUZ

Pokud se rozběhnete a zmáčknete ◎, předvede Crash ukázkový baseballový skluz. Hodí se pro dosažení toho, aby se nepřátelé, které zabijete, nemohli nečekaně bránit, nebo když pod něčím potřebujete podklouznout.


SKOK


RÁNA BŘICHEM

PLAZENÍ

Pokud zmáčknete směr ve chvíli, kdy držíte ◎ nebo podržíte ◎ zmáčknuté po dokončení skluzu, začnete se plazit. Používá se hlavně pro podlézání nízkých překážek a překonávání hledacích světlometů.

KRABICE NA SKLADĚ

Stejně jako v ostatních hrách *Crash Bandicoot*, i zde se najde několik různých druhů krabic, které musí Crash rozbít. Plus několik dalších věcí, na které musí dávat pozor.

NORMÁLNÍ KRABICE

Standardní krabice. Takové většinou obsahují jedno jablko.


NORMÁLNÍ KRABICE


? KRABICE

? KRABICE

Můžete je rozbít všemi způsoby a mohou obsahovat jedno, pět nebo deset jablek
Předem nevíte kolik, proto ten otazník. Každopádně stojí za tu námahu.


SKÁKACÍ KRABICE


ODRÁŽECÍ KRABICE

SKÁKACÍ KRABICE

Vypadají jako normální truhly s černými pruhy a obsahují jedno jablko, když je rozbijete. Pokud však skočíte na ni nebo pod ni, získáte jich deset.

ODRÁŽECÍ KRABICE / KOVOVÁ ODRÁŽECÍ KRABICE

Krabice se šipkou směřující nahoru se využívají k tomu, abyste se dostali na vyšší místa. Kovové nijak rozbít nemůžete. Pokud zmáčknete skok, když stojíte na jedné z nich, vyskočíte ještě výš.

! KRABICE

Tato krabice slouží ke dvěma účelům. Jednak vyhazuje do povětří všechny Nitro krabice v úrovni, a jednak doplňuje bílé čtverce krabicemi. Obojí je důležité, pokud chcete získat všechny krabice v úrovni.


! KRABICE


BÍLÁ KRABICE

BÍLÁ KRABICE

Obsah této krabice se mění a čím jste blíž, tím rychleji. Nejčastěji je to krabice prázdná, s ? nebo s Extra životem. Příležitostně se mění na krabici TNT, takže buďte opatrní, až se do ní budete dobývat! Pokud ji necháte příliš dlouho, změní se na kovovou krabici.

KRABICE S EXTRA ŽIVOTEM

Její účel je přesně popsán v názvu. Najdete tam život navíc.


KRABICE S EXTRA ŽIVOTEM


C KRABICE

C KRABICE

C znamená Check Point (Kontrolní bod, odkud pokračujete nadále ve hře). Rozbijte ji, objeví se to! Skvělé ne?

MASKOVÁ KRABICE

Když ji rozbijete, získáte ochrannou masku. To znamená, že můžete dostat ránu, aniž byste zemřeli. Rozbijte dvě Maskové krabice a můžete dostat dvě rány, a pokud se vám podaří rozbít tři, budete na chvilku nesmrtelní. Ale pozor, ať máte masek sebevíc, když spadnete z plošiny, zemřete stejně.


MASKOVÁ KRABICE



TNT KRABICE



NITRO KRABICE

TNT KRABICE

Dělejte si s nimi, co chcete, ale neskákejte na ně - jinak vybouchnou a vezmou vás s sebou na onen svět. Pokud na ně skočíte, spustí se odpočítávání od tří, a pak teprve následuje výbuch, což by vám mělo bohatě stačit na útěk.

NITRO KRABICE

Jsou velice nebezpečné. Pokud se jí dotknete, zemřete. Tak je to jednoduché. Takže vám radíme, abyste se jim širokým obloukem vyhnuli. Přesto ale existuje několik způsobů, jak je bezpečně rozbít. Můžete použít jablečnou zbraň, poslat do nich nepřítele nebo rozbít „! krabici", pokud ji najdete. Nejlepším způsobem je jablečná zbraň, ale než ji získáte, spolehněte se na „! krabice".



BONUSOVÉ PLOŠINY!

Nejen že musíte zdolávat spletité cestičky a pasáže, ale v každé krajině se pro vás navíc najde nějaká bonusová plošina.

? PLOŠINA

V každé úrovni krajiny ve hře najdete jednu ? plošinu. Dovede vás k prémiovému sektoru, kde můžete získat do zásoby spoustu životů, které vám pak cestou pomůžou.

PLOŠINA LEBKY A ZKŘÍŽENÝCH HNÁTŮ

Když prvně procházíte úrovní, objeví se jako průsvitné úrovně ohraničené bílými čarami. Zhmotní se teprve, když seberete všechny drahokamy příslušného světa (všechny, které můžete získat bez této plošiny). Jedině pak se objeví a zavedou vás na obtížnou cestu úrovní, na jejímž konci často čeká drahokam.

BAREVNÁ PLOŠINA

I tyhle nejprve vypadají jen jakoby ohraničené drátem, ale když se vám podaří najít drahokam stejné barvy, zhmotní se a zavedou vás do zvláštní části úrovně. Tato zvláštní část má zásadní význam, protože tu najdete chybějící krabice nebo dokonce Čirý drahokam!

CRASHOVY CHVATY

Když náš hrdina porazí nějakého bosse, získá vždy jeden nový chvat. Ten byste se měli snažit najít, jak nejrychleji dovedete.

PORÁŽKA BOSSE - TINY TIGER

Získaná schopnost: Rána břichem z otočky

Díky tomu jsou Crashovy Břišní rány ještě silnější. Když zmáčknete ◎ při skoku, zasadí Crash mocný Břišní úder. Ten zabije všechny nepřátele, kteří zrovna nejsou pod ním, ale v jeho blízkosti. Je to také jediný způsob, jak může Crash rozbít vyztužené dřevěné bedny.

PORÁŽKA BOSSE - DINGODILE

Získaná schopnost: Dvojnásobný skok

Když opakovaně zmáčknete skok, až bude Crash na vrcholu prvního, dostane se do dvojnásobné výšky, a to mu dovolí překonat široké propasti a rozbít krabice, které jsou ve velké výšce. Nikdy nepodceňujte důležitost této dovednosti.

PORÁŽKA BOSSE - N. TROPY

Získaná schopnost: Super sprint

Když podržíte tlačítko R2, zapumpuje Crash rukama a rozběhne se mnohem rychleji. Hodí se zvlášť při Time Trial a při získávání zlatých relikvií.

PORÁŽKA BOSSE - N. GIN

Získaná schopnost: Super otočka

Dovoluje Crashovi předvést pět otoček v řadě bez přestávky. Díky ní je zabíjení nepřátel a rozbíjení krabic mnohem jednodušší. Dovoluje Crashovi také plachtit, takže když ji zkombinujete s Dvojnásobným skokem, překoná i velké mezery. Ale pozor, když jednou super otočku začnete, nemůžete ji zastavit, takže si rozmyslete, kde ji použít.

PORÁŽKA BOSSE - N. CORTEX

Získaná schopnost: Jablečná zbraň

Nejlepší Crashova schopnost. Když podržíte L1, vytáhne zbraň a objeví se zaměřovač. Zničí Nitro krabice a všechno, na co zamíříte! Skvělá zábava!


RÁNA BŘICHEM Z OTOČKY


DVOJNÁSOBNÝ SKOK


SUPER SPRINT


SUPER OTOČKA


JABLEČNÁ ZBRAŇ

TOP SECRET

SVĚT PRVNÍ

ÚROVEŇ 1 - TOAD VILLAGE

Drahokamy: Krabice
První úroveň je jako obvykle velice jednoduchá. Dává vám možnost trénovat pohyby a sžít se s ovládáním. Zlikvidujte všechny nepřátele a vyberte všechny krabice. Dostat se do nich by neměl být problém. Až úroveň dokončíte, vraťte se do ní a najděte relikvii. I Platinovou relikvii byste měli získat na první pokus.


TOAD VILLAGE


UNDER PRESSURE

ÚROVEŇ 2 - UNDER PRESSURE

Drahokamy: Krabice
Poprvé v crashovské trilogii se tady dostanete pod vodu. Krátké stlačení ⊗ vám poskytne krátký, rychlý impuls. V této úrovni je nejlepší ignorovat nepřátele a soustředit se na přežití. Získáte užitečný podvodní vehikl, který může odpalovat rakety a ty vám proklestí cestu červenými rostlinami a odhalí krabice, které se za nimi skrývají. Krom toho mohou nasadit super rychlost, která je nezbytná při Time Trial.

ÚROVEŇ 3 - ORIENT EXPRESS

Drahokamy: Krabice
Tady se opakuje nápad z *Crashe 1* „vyskoč si na hřbet zvířete a projeď na něm úroveň". Tentokrát je to malé tygří kotě, takže mu skočte na záda a jedem! Při zmáčknutí ◎ začne jako obvykle cválat, což je nezbytné pro získání relikvie. Jedinou věcí, na kterou tady musíte dávat pozor, jsou sudy kutálející se z některých kopců a skákající muž, který vás nezabije, ale vyhodí do vyšší úrovně - tak může způsobit, že zapomenete na některé krabice.


ORIENT EXPRESS


BONE YARD

ÚROVEŇ 4 - BONE YARD

Drahokamy: Krabice
Hlavními nebezpečími této úrovně jsou horká láva a prskající gejzíry. Začíná velice jednoduše, obvyklou akcí. Rozbijte napůl vajíčko a budete moci vyšplhat na palubu čehosi. Vypadá to jako mládě dinosaura a, no to mě podržte, umí to skákat! Poskytuje vám také zvláštní ochranu, protože se chová jako maska.

ÚROVEŇ 5 - MAKIN' WAVES

Drahokamy: Krabice
Další premiérou je pro Crashe tato úroveň s vodním skútrem. Je dost snadné se tady ztratit, takže pozorně pozorujte šipku nahoře na obrazovce, která vám ukazuje správný směr, kudy se máte vydat. Hlavním nebezpečím těchto úrovní jsou vznášející se bomby. Některé z nich se pohybují, jiné zůstávají na místě. Dalším nebezpečím jsou bomby, které může odpálit loď, veslující čluny a neuvěřitelně otravní lidé, kteří vyhazují kotvy! I krabice mohou být zákeřné, protože několik jich je mazaně schováno za rampami.


MAKIN' WAVES

SVĚT DRUHÝ

ÚROVEŇ 1- GEE WIZ

Drahokamy: Krabice
V téhle úrovni se představí nepřátelský kouzelník. Je to obzvlášť odporný nepřítel, protože hází kouzla, kterým se špatně vyhýbá. Jinak je úroveň dost jednoduchá a musíte si dát pozor jen na obvyklé žáby, rytíře a kozy. I krabice s drahokamem je docela přímočará. Jediný moment, kdy byste se mohli dostat do úzkých, je na samém konci, kdy musíte rozbít ! krabici, která je obklopena Nitro krabicemi. Dávejte pozor hlavně na ty za vámi.

ÚROVEŇ 2 - HANG 'EM HIGH

Drahokamy: Krabice, Žlutý
První z „visacích" úrovní. Musíte tady čelit několika nebezpečným nepřátelům a absolutně nejhorším z nich je Swash-Buckler, který je nezranitelný, když začne mávat mečem, takže si musíte počkat, až se k vám otočí zády, a pak mu teprve uštědřit otočkovou kůru. Dalším nepřítelem, který vás může obtěžovat, je

BOSS PRVNÍHO SVĚTA - TINY TIGER

Ze hry *Crash 2* se sem vrátila postava Tinyho. Tentokrát je ale mnohem jednodušší. Když začne dupat, běhejte kolem, dokud svůj trojzubec nepoloží na zem, a pak zaútočte. On pak vypustí lvy. Ty můžete zabít Otočkou, ale obyčejně pak přijde ještě jeden lev, který vás sežere, až otočku dokončíte. Takže je lepší se jim vyhnout. Tiny kolem začne brzy poskakovat. Použijte stejnou taktiku jako předtím. Jeho posledním útokem budou další lvy. Znovu se jim vyhněte a pak Tinyho dodělejte.











Pot Lady. Nese kymácející se věž různých hrnců, a když na ní zaútočíte, spadne jí jeden na hlavu a ona se vás pak snaží vytlačit z plošiny. Nejlepším způsobem, jak ji zabít, je skluz. Po jeho aplikaci spadne z plošiny a vezme s sebou i ostatní. Pak využijte pletivo tak, že si pod ně stoupnete, zmáčknete a podržíte skok, a tak se na něj vyhoupnete, a pak můžete zmáčknou ⓔ, abyste se otočili, a ◎, abyste nahoru vylezli i nohama.

Žlutý drahokam: Jediná cesta, jak můžete získat tento zvláštní drahokam v Hang 'em High, vede přes Warp Room, která se aktivuje poté, co porazíte N. Cotexe.

ÚROVEŇ 3 - HOG RIDE

Drahokamy: Krabice

V této úrovni se představí další nový nápad hry *Crash 3* a tím je závod. Abyste dostaly krystal, musíte přijít do cíle první. Pokud budete prostě sledovat ostatní auta a snažit se mezi ně dostat při každé šanci, měli byste být v pohodě. Pozor na zelené pedály plynu, které vám poskytují velké zrychlení a které přerušíte vyšlápnutím plynu. Jejich jedinou nevýhodou je, že při takové rychlosti se špatně řídí. I krabice vypadají dost jednoduše, dokud vám nezbývá jedna poslední, tu najdete skrytou za rampou, když půjdete zpátky.



ÚROVEŇ 4 - TOMB TIME

Drahokamy: Krabice, Čirý

V této úrovni musíte vstoupit do hrobu N. Cortexe a přežít. Je plný zákeřných pastí a podivných nepřátel, takže si s sebou nezapomeňte hlavu. Zvlášť nebezpeční jsou házeči ohně, proto si musíte přesně načasovat, kdy vyběhnete, nebo vás spálí na prach. Když stoupnete na kameny zpřístupňující jiné plošiny, budete mít chvilku, abyste na ně vyskočili.

Čirý drahokam: Abyste v úrovni Tomb Time našli Čirý drahokam, musíte už vlastnit Drahokam fialový. Bez něj totiž nebudete moci otevřít fialové dveře. Pokud půjdete po této spletité cestě dál, najdete Čirý drahokam.

ÚROVEŇ 5 - MIDNIGHT RUN

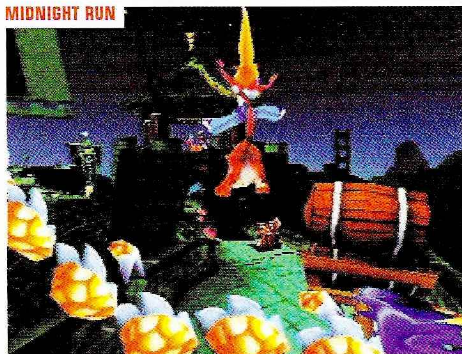
Drahokamy: Krabice

Tohle je další jezdecká úroveň, ale odehrává se v noci. A máte také nové nepřátele, se kterými se budete muset vypořádat. Nejhorší jsou draci, kteří se pohybují třemi různými způsoby. Jednak nízko, takže je můžete přeskočit, jednak vysoko, takže se pod nimi musíte přikrčit, a nebo kombinace obojího, takže si musíte dát velký pozor, jak se prosmýknout kolem. A když pak běžíte pro relikvii, chvátejte. Vyplatí se vám to.

BOSS DRUHÉHO SVĚTA - DINGODILE

Tento boss představuje tvrdý oříšek. Vyhněte se padajícímu ohni, pak utíkejte a měňte neustále směr. Dingodile pak bude střílet na místo, kde jste byli předtím. Brzy byste měli vědět, jak se k němu přiblížit: Vejděte, zaútočte na něj a rychle odběhněte, jinak tu zůstanete uvězněni. Ještě dvakrát totéž a bude po všem.





SVĚT TŘETÍ

ÚROVEŇ 1 - DINO MIGHT

Drahokamy: Krabice, Čirý

Tato úroveň má tvar písmen U, začínáte vyběhnutím z obrazovky, pak se začne přetáčet obrazovka a nakonec prcháte před velkým Triceraptem jakoby do obrazovky. První sektor této úrovně je docela snadný; jen si dobře načasujte útok na Crash Seals; počkejte dokud se nepřestanou točit. Stejně jako dřív si dávejte pozor na prskající gejzíry a proudy horké lávy. Přesvědčte se, že jste otevřeli vejce, a znovu se projeďte na dinovi. I když dostanete zásah, můžete na něj vyskočit a pokračovat.

Čirý drahokam: Abyste mohli získat Čirý drahokam, musíte už mít Červený. Ten vytvoří plošinu, která vás dovede k další U úrovni, která končí velice obtížným během „do obrazovky", na jehož konci se nachází Čirý drahokam.







ÚROVEŇ 2 - DEEP TROUBLE

Drahokamy: Krabice, Červený

Vítejte znovu v Crashově podvodním světě. Tentokrát jsou na vás připraveni jiní nepřátelé, především vodní víry. Točí se tam i zpět, takže si pořádně načasujte, kdy se kolem nich protáhnete, nebo vás pohltí. Podvodní dopravní prostředek je velice užitečný, protože vám umožní střílet a najít krabice schované za rudými rostlinami. Jeho rychlost je užitečná při souboji s časem.

Červený drahokam: Proklestěte si cestu přímo na konec úrovně a uvidíte ! Krabici. Rozbijte ji, pak se vracejte tunelem dokud nenarazíte na spoustu TNT a kovových krabic. Nesnažte se je rozbít, jen se dotkněte jejich vík a pak ustupte. Vybouchnou a prorazí vám cestu. Projděte tudy a narazíte na Červený drahokam.

ÚROVEŇ 3 - HIGH TIME

Drahokamy: Krabice, Fialový

Co se nepřátel týče, moc se neliší od Hang 'em High, ale musíte se mnohem víckrát pověsit do sítě. Místy se může zdát náročná, ale pokud se budete soustředit, měli byste být v pohodě. Nezapomeňte, že když podržíte skok a vyskočíte k okraji trampolíny, vyskočíte pak ještě výš. Později v této úrovni je to neocenitelná dovednost.

Fialový drahokam: Chcete-li najít Fialový drahokam, musíte na plošinu lebky a zkřížených hnátů. Ale ta se nezhmotní, dokud nenajdete všechny ostatní drahokamy, krystaly a relikvie v tomto světě.


HIGH TIME

ÚROVEŇ 4 - ROAD CRASH

Drahokamy: Krabice
Další motorkový závod, ale tentokrát se musíte vyhýbat policejním autům, bariérám, protivníkům a bezedným stržím. Nezapomeňte, že před ostrými zatáčkami musíte přibrzdit, protože pokud sjedete příliš daleko ze silnice, ztratíte hodně času. A pokud pojedete správně, můžete v zatáčkách protivníky podjet a dostat se před ně. Pokud použijete všechny bloky energie, měli byste vyhrát a bez problémů získat krystal.


ROAD CRASH


DOUBLE HEADER

ÚROVEŇ 5 - DOUBLE HEADER

Drahokamy: Krabice
V této úrovni se setkáte s odporně vypadajícími obry, kteří vás s radostí, pokud se příliš přiblížíte, rozplácnou svými kyji přímo do kamery. Zabijete je tak, že jim s pomocí Dvojnásobného skoku vyskočíte na hlavu. Nejlepší však je počkat, až na jednu stranu uhodí kyjem, a pak kolem proběhnout. Zbytek této úrovně je velice podobný úrovni Gee Wiz, jen o trochu těžší. Abyste získali Platinovou relikvii, budete muset celou úroveň držet R2. Což není tak těžké, jak to zní.

SVĚT ČTVRTÝ

ÚROVEŇ 1 - SPHYNXINATOR

Drahokamy: Krabice, Čirý
Další úroveň odehrávající se v hrobce a platí tu stejné rady. Nejsnadnějším způsobem, jak můžete v této úrovni zemřít, je nechat se probodnout Spiky, kteří se objeví a zase stáhnou, nebo rozmačkat padajícími bloky. Spiky můžete bez obav zlikvidovat otočkou, zato na bloky budete potřebovat víc dechu, protože jsou mnohem širší, než se zdá - často vás vylisují ve chvíli, kdy si myslíte, že jste dávno za nimi v bezpečí.
Čirý drahokam: Můžete ho získat jedině tehdy, pokud máte Modrý drahokam. Vyskočte středem úrovně na Modrou plošinu a ta vás doveде do jiné části hrobky, k velice komplikované cestě, jejíž konec skrývá Čirý drahokam.


SPHINXINATOR


BYE BYE BLIMPS

ÚROVEŇ 2 - BYE BYE BLIMPS

Drahokamy: Krabice
Velice jednoduchá úroveň s dalším novým nápadem do Crashovské série. V úrovni se můžete volně potulovat a musíte sestřelit všechny balóny. Prostě ke každému doleťte a střílejte po nich, pokud budou střílet i oni na vás, ťukejte stále na tlačítko ⊚, s jehož pomocí budete rotovat a budete odolní proti nepřátelské palbě. Pokud se vám zhorší zdraví, sestřelte balóny první pomoci.

ÚROVEŇ 3 - TELL NO TALES

Drahokamy: Krabice
Tohle je další úroveň, kde používáte vodní skútr. Dávejte pozor na pirátské lodě, které po vás střílejí z kanónů. Zkuste projet přímo jejich středem, abyste neztratili rychlost. Možná budete mít problémy se sehnáním všech truhel, a tak budete muset projet úrovní ještě jednou, v opačném směru. Musíte projet kolem zadku poslední pirátské lodi, kde najdete nenápadně odložených dalších pět truhel.


TELL NO TALES

ÚROVEŇ 4 - FUTURE FRENZY

Drahokamy: Krabice, Čirý
V této úrovni si uvědomte, že se nesmíte dotknout ničeho oranžového, nebo špatně skončíte. Malé mužíčky v létajícím talíři zabijete tak, že na ně přímo skočíte, nebo s pomocí Jablečné zbraně. Když jdete pro drahokamy z krabic, ujistěte se, že jste přeskočili ! krabici uprostřed úrovně, abyste mohli získat krabice vespod, kde se vytvoří kovové truhly. Nepřátele typu ED-209 zabijete tak, že se vyhnete jejich třem raketám a pak uhodíte na terč, který mají vzadu.
Čirý drahokam: Jediný způsob jak získat čirý drahokam, je vydat se zvláštní cestou vedoucí z tajné Warp Room.


FUTURE FRENZY


TOMB WADER

ÚROVEŇ 5 - TOMB WADER

Drahokamy: Krabice, Modrý
Tahle úroveň by měla být v klidu, pokud budete v klidu vy. Pořád pamatujte na to, že Crash nemůže plavat bez potápěčské výstroje, takže když začne stoupat voda, vyskočte na plošiny, nebo se utopíte. Tahle úroveň je mnohem jednodušší, když se vám podaří získat Jablečnou zbraň, protože díky ní můžete zlikvidovat nepřátele i Krabice Nitro z bezpečné vzdálenosti. Dávejte si pozor na vyjíždějící bloky, protože vás mohou snadno natlačit na Nitro Krabice nebo shodit do propasti.
Modrý drahokam: Abyste mohli usilovat o modrý



BOSS TŘETÍHO SVĚTA - N TROPY

Porazit N. Tropyho je velice, velice snadné. Když začnete, hodí po vás kouli energie. Přeskočte ji. Pak se vás pokusí zasáhnout několika lasery. Prostě je přeskočte a pak se dívejte, které dlaždice házejí blesky, a stoupněte si na jednu, která ne. Blýskající dlaždice odpadnou. Teď se k němu přibližte a zaútočte. Pokud tentokrát začne házet koule energie, poletí druhá vysoko, proto se pod ní přikrčte. Opakujte útok ještě dvakrát a N. Tropy bude ze hry venku!







CRASH BANDICOOT 3: WARPED

BOSS ČTVRTÉHO SVĚTA - N. GIN

Crash na tohoto bosse dostane nádherný létací stroj, a když zmáčknete tlačítko O, objeví se Tygr, na kterém jindy jezdíte, a pomůže vám, takže můžete najednou zabít tři mouchy jednou ranou. Miřte na blýskající se žluté části N. Ginovy lodi a on po třech zásazích ustoupí..., ale vzápětí se zase vrátí s mnohem větší energií, než kterýkoliv jiný boss. I přes to se dá docela snadno zabít, pokud se budete stále pohybovat a sestřelovat rakety, které na vás vystřelí.









drahokam, musíte získat všechny ostatní krystaly, drahokamy a relikvie v tomto světě, které můžete bez tohoto Modrého drahokamu sebrat. Až se vám to podaří, zhmotní se plošina lebky a zkřížených hnátů a zavede vás do obtížné podúrovně, kde se drahokam nachází.

SVĚT PÁTÝ

ÚROVEŇ 1 - GONE TOMORROW

Drahokamy: Krabice, Čirý

Další futuristická úroveň, ale tentokrát je mnohem těžší. Pamatujte, že se zase nesmíte dotknout ničeho oranžového, nebo je s vámi konec! Zase tu jsou roboti typu ED-209 a opět mají tuhý kořínek. Pokud si zachováte chladnou hlavu, nebude úroveň zas až tak obtížná, to až získávání relikvií vás přivede do problémů, protože ve spěchu se snáze dělají chyby a v téhle úrovni pro ně prostě není místo.

Čirý drahokam: Musíte mít nejprve Zelený, pak skočíte na zelenou plošinu a ta vás zavede k Čirému drahokamu.

GONE TOMORROW



ÚROVEŇ 2 - ORANGE ASPHALT

Drahokamy: Krabice

Ano, jste zpátky na silnici. Tentokrát však policejní auta kličkují po silnici a snaží se vás zastavit. Přesto je celkem snadné se jim vyhnout, zamiřte jen na stranu, kde právě jedou ve chvíli, kdy je uvidíte. V této úrovni se hodně skáče přes propasti, takže si dejte pozor, abyste nezapomněli trefit rampu, jinak se ocitnete ve volném pádu. Propastem se můžete vyhnout, když sjedete ze silnice. To vás sice zpomalí, ale aspoň nikam nespadnete.

ORANGE ASPHALT



FLAMING PASSION



ÚROVEŇ 3 - FLAMING PASSION

Drahokamy: Krabice, Zelený

V této úrovni uvidíte spoustu ohníčků, ale budete se od nich muset držet dál. Přesto byste měli vědět, že pokud se pustíte do Time Trial, můžete každý oheň překonat Dvojnásobným skokem a otočkou a nemusíte čekat, až sám vyhasne. Musíte tu také předvést několik zákeřných 3-D skoků a hlavně tady si všechno dobře promyslete, nebo se najednou znovu ocitnete na začátku úrovně.

Zelený drahokam: Musíte využít plošinu lebky a zkřížených hnátů, což opět znamená nejprve získat všechny krystaly, drahokamy a relikvie v tomto světě. Nic jednoduchého.

ÚROVEŇ 4 - MAD BOMBERS

Drahokamy: Krabice

Další létací úroveň, která je tentokrát trochu náročnější. Hlavním rozdílem je, že cíle jsou tady mnohem menší a pohybují se. Střílíte na dva stroje, z nichž každý má na palubě nepřátelské bombardéry. Pokud se dostanete do nepřátelské palby, nezapomeňte se pohybovat. Šipka nahoře na obrazovce vám ukazuje cestu - ukazuje cestu k nejbližšímu bombardéru.

MAD BOMBERS



BUG LITE



ÚROVEŇ 5 - BUG LITE

Drahokamy: Krabice, Čirý

V poslední normální úrovni hry se vracejí Světlušky ze hry *Crash 2*. Chvíli s vámi zůstanou a pak se rozptýlí, takže si opatřete novou, kdykoliv budete moct. Neberte je hned, jak je uvidíte, ale nejdřív se přesvědčte, že máte otevřené všechny dveře.

Cestou úrovní získáte tři masky a stanete se nezranitelnými. Až se budete proplétat mezi Nitro Krabicemi, nezapomeňte, že pokud spadnete do některé z četných propastí v okolí, zemřete stejně.

Čirý drahokam: Abyste získali Čirý drahokam, musíte mít všech pět barevných. Ty vás zavedou na velice zrádnou cestu, která končí u drahokamu.



TOP SECRET CRASH BANDICOOT 3: WARPED

BOSS PÁTÉHO SVĚTA - NEO CORTEX

Je to nejobtížněji porazitelný boss ve hře, a tak vám to bude chvíli trvat. Nejprve přeskočte rotující paprsek, při čemž se musíte vyhnout ohnivým koulím. Když kolem sebe začne Cortex házet miny, snažte se k němu co nejdřív dostat a v okamžiku, kdy se nebude krýt štítem, na něj otočkou zaútočte. Tyto útoky musíte několikrát opakovat až do doby, než se vám podaří ho natlačit do propasti zející uprostřed podlahy. Když se vám to podaří, ztratí část energie. Masky se teď spojí a působí dojmem, že jdou po vaší stopě. Ale tak to není. Pouze postupují po předem vytyčené cestě, kterou byste si měli zapamatovat, přičemž však stále dávejte pozor na Cortexovy ohnivé koule. Až vystřílí celou zásobu, zaútočte na něj opakovaně otočkou a snažte se jej opět shodit do propasti. Jeho posledním útokem je, že se masky spojí a vrhnou se na vás. Proto se snažte být co nejvíce v pohybu, ale zároveň nezapomínejte na koule. A stejně jako před tím na něj zaútočte otočkou hned, jak vystřílí všechny miny, a on zemře.











FUTURE FRENZY

ÚROVEŇ 4 - FUTURE FRENZY

Drahokamy: Čirý

Podobně jako u Hang 'em High je tu k hlavní úrovni Future Frenzy jako doplněk. Tahle cesta vede k Čirému drahokamu.



SVĚT ŠEST

ÚROVEŇ 1 - SKI CRAZED

Drahokamy: Krabice

Poslední úroveň s vodním skútrem. Dokončit úroveň samotnou ani získat všechny Krabice není nijak těžké. Ale bezesporu je to úroveň s nejobtížnějším získáváním zlaté relikvie. Je tady tolik žlutých truhel, které jsou většinou obklopeny bombami. Abyste ji získali, budete tentokrát potřebovat veškeré své umění.

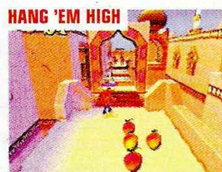


SKI CRAZED

ÚROVEŇ 2 - HANG 'EM HIGH

Drahokamy: Žlutý

Tohle není samostatná úroveň, jde spíše o část přidruženou k původní Hang 'em High. To je jediný způsob, jak získat Žlutý drahokam.



HANG 'EM HIGH



AREA 51?

ÚROVEŇ 3 - AREA 51?

Drahokamy: Krabice

Dosud nejtěžší závodní úroveň. Tentokrát jsou vaším soupeřem ufoni. Pěkné. Ale to není všechno, policejní auta na vás teď najíždějí, jako byste jeli v protisměru. Přidejte si k tomu, že se závod odehrává v noci, že si můžete svítit jen jedním mizerným světlem, a máte pěkně obtížnou úroveň jak vyšitou. Když uvidíte bariéru, znamená to, že hned vedle je propast!

ÚROVEŇ 5 - RINGS OF POWER

Drahokamy: Krabice, Čirý

Poslední úroveň *Crashe Bandicoot 3* a není ani tak těžká. Prostě prolette všemi kruhy. A je to. Těžkosti přijdou, až když se začnete zajímat o relikvii - a zvlášť tu Zlatou. Tu se vám podaří získat jedině, když se každým kruhem protočíte. To vám sice dodá zrychlení, ale značně ztíží ovládání lodi.



RINGS OF POWER

ULTRA TAJNÉ

A toto je pro hráče, který se chce přenést do nějaké další utajené úrovně.

THE RELIC WARP

Dostanete se sem skrz malou plošinu, která se objeví uprostřed hlavní oblasti Warp (nedaleko obrazovky nahrávání) poté, co jste získali prvních pět relikvií. Vchody do třech úrovní, dvou Warpů do skrytých částí a dvou normálních úrovní hry, se tady otvírají po získání 5, 10, 15, 20 a 25 relikvií.

HOT COCO

První Hot Coco můžete najít v úrovni Hog Wild (druhá motocyklová úroveň). Po levé straně silnice je mimozemský znak. Uhoďte do něj a otevře se vchod do skryté úrovně Hot Coco. Drahokam tady získáte sebráním všech Krabic.

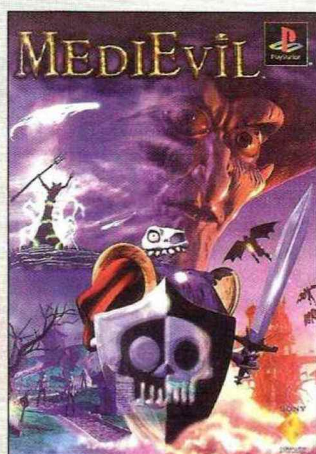
EGGIPUS REX

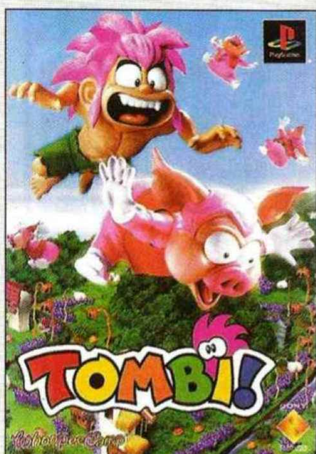
Další skrytou úrovní je Eggipus Rex. Získáte ji tak, že se zabijete (nebo že se o to aspoň pokusíte) u druhého Pterodactyla (pravěký pták), kterého potkáte na cestě ke Žlutému drahokamu v úrovni Dynomite! - druhá Jurská úroveň. Divné, ale je to tak. Drahokam je na konci úrovně a relikvii získáte výhrou v Time Trial. A bude to opravdu tvrdý oříšek.

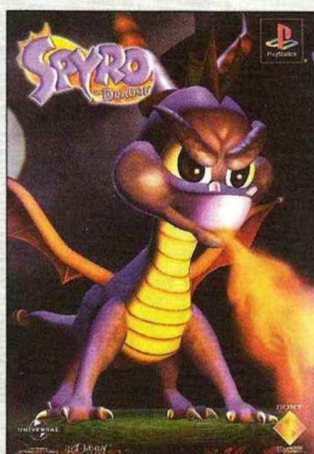
PŘÍŠTĚ: TÝM PSM PŘIPRAVÍ DŮKLADNÝ ROZBOR *METAL GEAR SOLIDU*

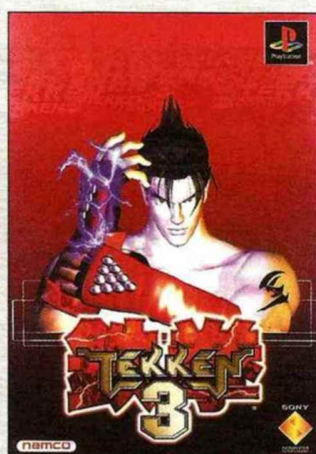


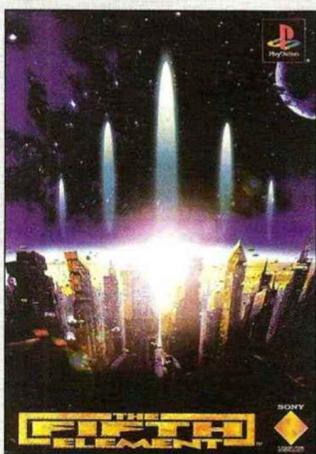


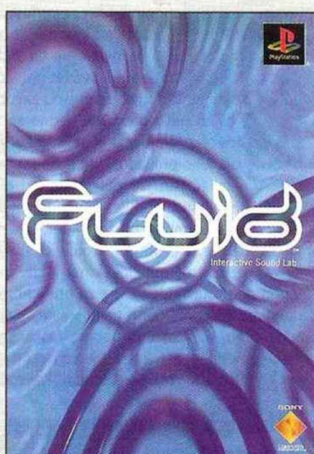
















Tyto a mnoho dalších her pro PlayStation dostanete u těchto dealerů:

○	**Bontonland, palác Koruna, Václavské nám. 1**	**Praha 1**
△	**Enc**, Masarykovo nám. 35	**Brandýs nad Labem**
×	**Video Klinik**, Kounicova 20/22	**Brno**
□	**ElCom**, Žižkova 1, areál PTV	**České Budějovice**
○	**Elvia Pro**, Karla IV. 663	**Hradec Králové**
△	**Action CZ - Planeo**, Palackého 4448	**Chomutov**
×	**Leramo**, Blatenská 1099	**Chomutov**
□	**Viki,** Palackého 44	**Jihlava**
○	**ElCom**, Železná 12	**Liberec**
△	**Fast**, Benešovo nám. 557	**Liberec**
×	**NPB,** Mírové nám. 158	**Litoměřice**
□	**Kelvin,** Smetanovo nám. 42	**Litomyšl**
○	**TV Video Centrum**	**Lysá nad Labem**
△	**Elvia Pro**, V. Klementa 467	**Mladá Boleslav**
×	**Centron**, Nám V. Mostecké stávky 3	**Most**
□	**ElCom**, Vratislavovo nám. 100	**Nové město na Moravě**
○	**Centron**, Náměstí hrdinů 1	**Olomouc**
△	**ElCom**, 28. října 42	**Ostrava**
×	**Euroshop**, Místecká 258	**Ostrava**
□	**K+B Expert**, Velká 4	**Ostrava**
○	**ElCom**, tř. 17. Listopadu	**Pardubice**
△	**ElCom**, Americká 21 / Jungmannova	**Plzeň**
×	**Planeo**, Škroupova 2	**Plzeň**
□	**Europe Technic**, Náměstí Jiřího z Poděbrad 4	**Poděbrady**
○	**JOKR**, Riegrovo nám. 170/III	**Poděbrady**
△	**Kelvin,** Masarykova 20	**Polička**
×	**Atlas Electronic**, Na jezerce 12	**Praha 1**
□	**Centron**, Nekázanka 19	**Praha 1**
○	**Europe Technic**, Nákupní galerie Myslbek	**Praha 1**
△	**Europe Technic**, Na Poříčí 50	**Praha 1**
×	**Europe Technic**, Revoluční 2	**Praha 1**
□	**OD Kotva**, Náměstí republiky	**Praha 1**
○	**Sattech One**, Vrchlického 27	**Praha 1**
△	**Elvia Pro**, Karlovo náměstí 19	**Praha 2**
×	**Elvia Pro**, Pavilon - Vinohradská tržnice	**Praha 2**
□	**Centron**, Dejvická 8	**Praha 6**
○	**Europe Technic**, Evropská 49	**Praha 6**
△	**Electrocity**, Centrum Černý Most	**Praha 9**
×	**Elvia Pro**, Poděbradská 51	**Praha 9**
□	**Europe Technic**, Benešovská 42	**Praha 10**
○	**Bazo**, Kostelecká 2	**Prostějov**
△	**K+B**, T. G. Masaryka 3	**Příbram I**
×	**Toda**, Masarykovo nám. 15	**Říčany**
□	**GV Elektronic**, Horská 7/12	**Trutnov**
○	**AD Elektronika**, Masarykovo nám. 17	**Uherské Hradiště**
△	**ElCom**, Nám. Republiky 63	**Žďár nad Sázavou**



NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.sony.cz



Je to vpravdě různorodá chás- ka, která obývá onen černý disk skýtající hráčské duši nejednu rozkoš. Plošinovka, závodění, adventura i nějaká ta vznášedla - to vše spolu mírově koexistuje, skryto v temnotě a propojeno sotva znatelnými drážkami. Ještě se tady můžete podívat na kriket. Je-li pestrost kořením lidského života, pak je tento disk obzvlášť peprný.

Crash Bandicoot 3: Warped



(1) Dynamit... (2) meče... (3) a zlé žáby dělají přesně to, co mají v popisu práce. Při loadingu se dozvíte detaily o dalším demu skrytém uvnitř hry *Spyro The Dragon*.



■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ STYL:	3D plošinovka
■ PROGRAM:	hratelné demo



Ano, je tomu skutečně tak. Sonyovská, chytrá a roztomilá plošinovka plná humoru se vrátila zpět na scénu divadla PlayStation. A je zde vše, co jsme od našeho maskota očekávali - obrovské, barevné a skvěle udělané trojrozměrné úrovně, spousta úžasných protivníků, rafinované hádanky a také, ostatně jako vždy, stovky jablíček ukrývajících v sobě extra životy.

Pochopitelně zde nechybí ani dnes již tradičně praštěný příběh, přičemž i tentokrát se vše točí kolem Crashova úhlavního nepřítele Neo-Cortexe a jeho poslední, vpravdě odporné lsti. Ovšem na této hře je podstatné jedno: skýtá hodiny a hodiny trojrozměrné zábavy. Crash má i teď pouze jediný úkol: nenechat se zabít a posbírat drahokamy roztroušené po jednotlivých úrovních hry.

Ale co, dost bylo řečí, přišel čas pro skvostný a elegantní discus - hoďte ho do stroje a místo horoskopu nabudete patřičného dojmu, jak skutečně skvělý je *Crash Bandicoot 3: Warped* ... Na demu předkládáme Crashe ve středověkém prostředí, proto pozor na rytíře, čaroděje a žáby.



Dvě možnosti: buď ho umlátíte k smrti, nebo z vás udělá mečem dva malé.

■ Ovládání

←,↑,→,↓	pohyb
⊗	skok
⊡	otočka
◎	lezení
◎+Směr	úkrok
△	statistika

■ Další rysy

Plná verze této hry má celých pět světů, každý z nich má zase pět velice rozlehlých úrovní, přičemž všechny doslova přetékají postavami, jablíčky a ostatními věcmi, které by člověk čekal od největšího playstationového plošinovkového hrdiny. Navíc, kromě obvyklých prostředků pohybu (běhání, plazení atd.), má Crash ještě možnost používat značné množství vozítek, například motorku, skútr a dokonce se sveze i na dinosaurovi. A ten skrytý šestý svět jsme již zmiňovali, že ano?



■ Další informace

Úplnou a podrobnou recenzi této hry jsme přinesli v čísle 9, takže chcete-li si počíst, jak celá hra vypadá v úplnosti, nalistujte si příslušnou stránku. Pokud ji nemáte zrovna po ruce, připomínáme jen, že známka byla doslova luxusní: 9/10.

TOCA 2: Touring Cars

■ DISTRIBUTOR:	Codemasters
■ STYL:	závodní
■ PROGRAM:	hratelné demo

Když se objevila první verze hry *TOCA Touring Car Championship*, bylo to jako blesk z čistého nebe - vždyť Codemasters žili v obecném povědomí především jako autoři arkádovštiny jménem *Micro Machines V3*, což máme-li být upřímní, nebyl zrovna nejrealističtější simulátor. Nicméně nějakou dobu po *TOCA* následoval další skvělý produkt *Colin McRae Rally* a nyní tedy nová verze *TOCA*.

TOCA 2: Touring Cars je vylepšenou verzí originálu téměř ve všech ohledech.



Safra! Zase ze šestnáctého místa...

Má velice detailně propracovanou grafiku, která, přestože je v modu hi-res, běhá obstojně rychle, tj. dvakrát rychleji než původní verze. Navíc je zde spousta nových vozů, okruhů a změny doznala i pravidla, která byla aktualizována podle skutečnosti. Exkluzivní demo, které vám přinášíme, vám poskytne jakýs takýs obrázek o tom, jak hra vůbec vypadá a jaké to je zakroužit si po okruhu Silverstone například v Hondě Accord nebo Van Diemen Formuli Ford...

■ Ovládání

←	**doleva**
→	**doprava**
⊗	**plyn**
▢	**brzda**
△	**změna úhlu pohledu**
↓	**zpětné zrcátko**

Toto demo je kompatibilní se standardním analogovým ovladačem, stejně jako s Dual Shockem - levou ruku budete používat k řízení, pravou pak k ovládání rychlosti. Ostatní ovládání je stejné jako výše popsané.

■ Další rysy

Plná verze *TOCA2: Touring Cars* obsahuje všechny vozy a týmy ze sezóny 1998, navíc je zde ještě větší počet okruhů a úplný šampionátový režim. K tomu všemu ještě přistupuje Support Car Series, což vám umožní vyzkoušet si Formuli Ford, TVR, Jaguára a mnoho dalších vozů.

■ Další informace

Recenzi této hry najdete v čísle 9 našeho magazínu, kde se rovněž dozvíte, jak si hra stojí v porovnání s originální verzí a jak v porovnání s konkurencí. Hodnocení obdržela 9/10.



Music

■ DISTRIBUTOR:	Codemasters
■ STYL:	hudební sekvencér
■ PROGRAM:	hratelné demo

Codemasters nejsou firmou, která by se bála vydat se s novým titulem úplně jiným směrem. Důkazem je i její poslední produkt: nejdokonalejší a nejbohatší hudební mixér, který kdy navštívil planetu PlayStation. Je příhodně pojmenován *Music* a v pravém smyslu slova to vlastně vůbec není hra, nýbrž velice výkonný software, který vám umožní vytvářet vlastní melodie za použití velice přívětivého rozhraní a tyto melodie dokonce umí synchronizovat s obrovským množstvím vizuálních efektů. Tento titul se nejenom velice přátelsky tváří, ale je i perfektně flexibilní a až neuvěřitelně zábavný. V podstatě musíte dělat pouze toto: vybrat si z knihovny různé riffy a ty pak umístíte na připravenou stopu. Asi nebudete věřit, jaká to je zábava pohybovat těmi malými ikonkami po obrazovce do té doby, až dostanete zvuk, který bude odpovídat vašim představám.



Jak to zvenčí vypadá komplikovaně, je to uvnitř snadné.

■ Ovládání

←, ↑, →, ↓	**pohyb kursorem**
START	**přehrátí skladby / videoklipu**
SELECT	**editační režim**
SELECT + START	**návrat do hlavního menu**
⊗	**umístění riffu / sekvence (poslech riffu / sekvence v režimu knihovna)**
▢	**vymazání riffu / sekvence**
◯	**funkce Mute**
△	**zpět**
L1	**vstup do knihovny**
L2	**spojení režimů audio a video**
R1	**vstup do editorského režimu**
R2	**videa na celé obrazovce**

■ Další rysy

Plná verze tohoto produktu nabízí 750 předem nahraných riffů a 300 sekvencí (video riffů). Kromě obyčejného kombinovaní nabízených riffů a sekvencí máte možnost vytvářet i své vlastní, k čemuž máte k dispozici obrovský výběr nástrojů a efektů.





■ Další informace

Recenzi na tuto „hru" jsme otiskli v desátém čísle PSM. Známka odpovídá vysoké kvalitě: 9/10.

Formula 1 '98





„*Formula 1* vládne světu..." Přesvědčte se sami, zda jsou všechny ty inzeráty pravdivé.

■ DISTRIBUTOR:	Psygnosis
■ STYL:	závodní
■ PROGRAM:	hratelné demo

Jste-li náhodou příznivci obrovsky úspěšného seriálu *Formula 1*, který pochází z dílny Psygnosis, jistě se vám celý loňský rok sbíhaly sliny při pomyšlení na novou verzi této hry. Štěstí, že vás ty sliny neudusily, nicméně teď je zde nebezpečí jiné: možná vás trochu znervózňují známky, které hra dostala od recenzentů.

No, a protože my tady v redakci jsme pochopitelně všichni strašně skvělí a co bychom pro vás neudělali, že ano, podařilo se nám sehnat exkluzivní, plně hratelnou demo verzi. Takže teď je to na vás: pokud jste si dosud hru nezakoupili, račte se přesvědčit na vlastní oči, jaká že to vlastně je hra.

Na tomto demu najdete okruh Velké ceny Kanady, která se koná v Montrealu, a můžete si vybrat mezi dvěma jezdci, buď od McLarenu, nebo Ferrari. Jistě záhy poznáte, že vozy každého týmu mají své charakteristické vlastnosti, takže je vyzkoušejte určitě oba.

■ Ovládání

←	**doleva**
→	**doprava**
⊗	**zrychlení**
◎	**brzda**
R2	**pohled z větší vzdálenosti**
L2	**pohled z blízka**
↓	**zpětné zrcátko**

Toto demo je pochopitelně rovněž kompatibilní s oběma analogovými ovladači - standardním i Dual Shock. Levou ruku budete používat k řízení, pravou pak k ovládání rychlosti. Ostatní ovládání je stejné jako výše popsané.

■ Další rysy

V plné verzi hry se samozřejmě objevují všechny týmy, jezdci i vozy z loňské sezóny, a to již vůbec nemluvíme o 16 okruzích a spoustě režimů, jimiž hra doslova oplývá.

■ Další informace

F1 '98 jsme recenzovali před několika měsíci, konkrétně v *PSM 8*, kde obdržela nadprůměrné hodnocení 7/10.

O.D.T.

■ DISTRIBUTOR:	Psygnosis
■ STYL:	3D adventura
■ PROGRAM:	hratelné demo

Poslední kandidát na trůn Lary Croftové přichází z dílny Psygnosis a k hájemství trojrozměrné adventury zaujímá trochu jiný postoj. I když se v mnoha ohledech slavné eidosovské epopeji podobá, vnáší do celého žánru několik nových prvků, a to jmenovitě tyto: nabízí více postav a mnohem náročnější herní systém, které do sebe vstřebává některé erpégéčkové elementy.

Není žádných pochyb o tom, že by se hra *O. D. T.* nedokáže *Tomb Raiderovi* vyrovnat, co se týče grafické stránky věci, ale na druhou stranu dokáže upoutat svými originálními rysy, takže obětujte ten čas a naučte se ovládání této exkluzivní demo-úrovně, vybrané přímo ze hry.

■ Ovládání

↑	**běh**
↓	**chůze dozadu**
↓,↓	**otočení se o 180°**
←	**obrácení se vlevo**
→	**obrácení se vpravo**
⊗	**střelba**
◎	**výskok /šplh/ používání předmětů**
◎	**přikrčení se**
◎+ D-Pad	**kutálení se**
△	**hod**
R1	**změna munice**
L1	**kouzlo**
R2+ D-Pad	**úkrok stranou / pomalý pohyb**
◎+↑+R2	**plazení se**
SELECT	**inventář**
START	**pauza**

■ Další rysy

Plná verze této hry vám nabídne možnost vybrat si na samém začátku ze čtyř postav, přičemž každá z nich má své slabé i silné stránky. Je zde i několik skrytých hrdinů, které si však musíte zasloužit tím, že dohrajete hru do konce. Rovněž je zde řada opravdu obrovských úrovní, které se zpočátku jeví neuvěřitelně obtížné a jsou plné akčního dění.

■ Další informace

Detailní recenzi této hry najdete, máte-li zájem, v PSM 9. Snad se vám bude líbit jak text, tak hodnocení 8/10.



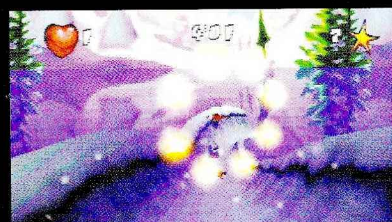
Útlý pas, hříva vlasů... *O. D. T.* je prostě moc sexy hra.

Psybadek









To jsou ale věci. Na pohled tato hra působí dosti přitažlivě.

■ DISTRIBUTOR: Psygnosis
■ STYL: futuristický snowboarding
■ PROGRAM: hratelné demo

Toto třetí hratelné demo od Psygnosis vám má poskytnout obrázek o tom, jak vypadá *Psybadek*, futuristická to závodní hra, jež v sobě slučuje prvky snowboardingu, surfování a skateboardingu. Stručněji řečeno se po zimně laděném prostředí hry proháníte na takovém malém vznášedle.

Demo verze, kterou vám předkládáme, obsahuje jednu z počátečních úrovní hry. Je to taková nějaká dráha pro boby, kterou máte v co největší rychlosti prosvištět, přitom sesbírat zářící hvězdy a ještě se vyhýbat potácejícím se tučňákům (no, ty nejsou jako Jágr).

■ Ovládání

← doleva
→ doprava
↓ brzda
⊗ zrychlení
◎ střelba
⊡ skok
△ otočka o 180°
R1 úprava kamery (podržet)
R2 pohled dozadu
L1 ukazatel triků
L2 dřep

■ Další rysy

Plná verze *Psybadeka* obsahuje několik postav, z nichž si můžete vybírat, je zde velká spousta různě tematicky orientovaných úrovní, včetně hodně bizarní tučňákovské střílečky a závodů ve snowboardingu, a také široká škála triků a figlů.

■ Další informace

Nalistujte si příslušnou recenzi v čísle 9, která je věnovaná této hodně zvláštní hře. Dozvíte se, že to není zrovna to „pravý ořechový", čemuž odpovídá i celková známka 5/10.



Moto Racer 2

■ DISTRIBUTOR: Electronic Arts
■ STYL: závodní (motorky)
■ PROGRAM: hratelné demo

Druhé pokračování velice zábavného titulu *Moto Racer* se vyznačuje stejně návykovou hratelností jako její předchůdce. Nejpozoruhodnějším rysem této nové hry je ovšem především rychlost, kterou kolem vás prolétává krajina, takže máte skutečný pocit, že se na té velké a silné mašině řítíte světem.

V našem demu si vyzkoušíte závod na základním motocyklu. Můžete si vybrat mezi silničním okruhem (Grand Prix), nebo tratí v terénu (v lese), podle toho, co vám víc vyhovuje...



■ Ovládání

← doleva
→ doprava
⊗ plyn
◎ brzda
R2 zvednutí stroje
L2 zpětné zrcátko

Toto demo je pochopitelně rovněž kompatibilní s oběma analogovými ovladači - standardním i Dual Shock. Levou ruku budete používat k řízení, pravou pak k ovládání rychlosti. Ostatní ovládání je stejné jako výše popsané.

■ Další rysy

Pochopitelně je *Moto Racer 2* plný motorek, okruhů a seriálů MS, takže si vyhrajete, co hrdlo (nebo spíše ruce) ráčí. Hra působí velice kompletním dojmem a její součástí je i takový malý, trojrozměrný editor tratí, s jehož pomocí si můžete stavět vlastní okruhy nejrůznější obtížnosti, od oválných až po velice náročné, plné zatáček, děr v silnici apod., prostě jako když jedete po české silnici první třídy.

■ Další informace

Úplnou recenzi této hry jsme přinesli v devátém čísle PSM, kde obdržela velmi solidní hodnocení 7/10.





Na okruhu či v terénu, s *Moto Racerem 2* si můžete dokonale vychutnat obě podoby motocyklového sportu.

Lemmings

- DISTRIBUTOR: Psygnosis
- STYL: logická
- PROGRAM: hratelné demo

V dávnověku prvních 16-bitových domácích (tj. ochočených) počítačů typu Amiga nebo Atari ST byla firma Psygnosis modlou všech „pařanů"-průkopníků, a to do takové míry, že se jí v tom snad nevyrovná žádná jiná. A příčina? Bylo jich mnoho, ale třeba také *Lemmings* - jedna z nejnávykovějších logických her vůbec.

Nyní byla původní verze této hry i se svou rozšířenou podobou zkonvertována pro PlayStation. Toto hratelné demo o dvou úrovních vám umožní posoudit, zda je ta hra skutečně tak dobrá. Vaším úkolem je zde dostat co největší počet lumíků k východu z každé úrovně, které se podobají takovým malým chrámům.

Ovládání

←,↑,→,↓ pohyb kursoru
⊗ označení lumíka
R1/L1 rolování obrazovky doleva/doprava
R2/L2 výběr akčních ikonek

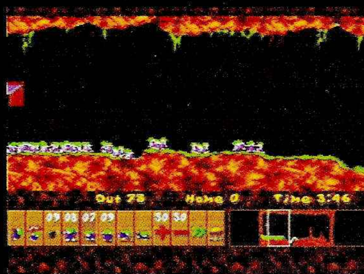
Další rysy

Hlavním rozdílem mezi tímto demem a plnou verzí hry je počet (a také design) jednotlivých úrovní. Plná verze má přes desítky mnohem složitějších a náročnějších úrovní, z nichž mnohé řádně prozkouší vaši představivost, prostorovou orientaci i to, jak zruční jste v zacházení s joypadem.



Další informace

Tuto hru recenzoval náš anglicky psaný mateřský magazín a ohodnotil ji číslem 7.



The Breakfast Club, Automan, The Goombay Dance Band... pamatujete-li si tyto hry, jistě máte v paměti i megahit jménem Lemmings. Teď už vás nebudeme rušit, určitě si chcete užít svého důchodu.

Blitter Boy

- DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)
- STYL: arkádová střílečka
- PROGRAM: plná hra



Jedna z vůbec nejlepších her, které jsme měli v poslední době příležitost na platformě Yaroze vidět. Je to taková prostá střílečka, ve které musíte probíhat řadou úrovní, zachraňovat malé děti a vynášet je k východu z úrovně. Zároveň musíte likvidovat zástupy duchů, kteří na vás útočí. Jděte až k dítěti, to pak půjde samo za vámi, a pak rychle k teleportu.



Ovládání

←,↑,→,↓ pohyb
⊗ střelba
◎ skok
▣ běh
R2+⊗ úhyby

Brian Lara Cricket

- DISTRIBUTOR: Codemasters
- STYL: sportovní (kriket)
- PROGRAM: videoklip

Vzrušuje-li vás zvuk pleskání kůže, pak jsou dvě možnosti: buď se zblázníte do tohoto kriketu, nebo vás někde zavřou. Anebo obojí. Ale předpokládejme, že se bude realizovat první možnost - toto demo vám poskytne obrázek o skvělé trojrozměrné animaci a velice složité, nicméně vděčné, hratelnosti, jimiž tento titul disponuje. Možná, že vám kriket nepřijde zrovna jako nejlepší sport na konverzi do videoherní podoby, ale pravda je, že Codemasters zde odvedli naprosto skvělou práci.





Silent Hill

- DISTRIBUTOR: Konami
- STYL: 3D adventura
- PROGRAM: videoklip

Zdá se, že *Metal Gear Solid* znamená úspěšný pokus pro Konami stát se nejvýznamnější playstationovou firmou současnosti - a to není ještě všechno. Je tu ještě minimálně jeden potenciální hit: něco mezi seriálem Twin Peaks a *Resident Evilem 2*, ale navíc se skvělým trojrozměrným prostředím, jaké má *Tomb Raider*. Tato hra brzy udeří na trh, takže jsme pro vás přichystali toto preview-video a také obsažný článek do příštího čísla.





Net Yaroze

- DISTRIBUTOR: SCEE
- STYL: informace
- PROGRAM: videoklip

Černá PlayStation Yaroze se teď prodává v západní Evropě za sníženou cenu kolem 230 britských liber, což je o 120 liber méně než při premierovém uvedení na trh. Možná nastal správný okamžik na to, vyzkoušet si tvorbu svých vlastních her - tedy pokud ovládáte C++. Yaroze vám totiž dává možnost vytvářet si na svém počítači, ať už máte Maca či PC, své vlastní hry pro naši doboru PlayStation. Více vám toho poví toto video umístěné na našem CDčku.





ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA

Máme na skladě dalších třináct her pro ty z vás, kdo se rozhodnou zúčastnit naší pravidelné soutěže. Vy, kdo jste doposud váhali, napište nám také. Díky vysoké obtížnosti otázek nebylo kandidátů na herní dáreček od nás tolik, kolik by se mohlo zdát. Například v čísle 8 stačilo mít všechny odpovědi správné a výhra byla zaručená, nebylo nutné ani losovat. Tentokrát jsme se ovšem rozhodli pro jinou taktiku: Vymysleli jsme pro vás (zcela opačně od minulých případů) extrémně jednoduchou pětici otázek. Nemusíte mít žádné znalosti o PlayStationu, abyste na ně odpověděli. Nemusíte mít dokonce žádné znalosti. Bohatě vám stačí mozek. Dokonce i šimpanzí.



O CO SE HRAJE?

Tentokrát jsme dali dohromady spolu se sponzorem této soutěže asi nejpestřejší kolekci. Posuďte sami:

2x *All Star Tennis '99*
2x *MDK*
2x *Duke Nukem*
2x *NBA Live '99*
2x *Spyro the Dragon*
1x *Wild 9*
1x *Knockout Kings '99*
1x *Motorhead*

JAK SE ZÚČASNIT?

Na tom se celkem nic nemění. Jenom ještě jednou připomínáme, že jsme se přestěhovali, sídlíme úplně jinde. Pro jistotu novou adresu uvádíme zde:

PLAYSTATION MAGAZÍN
ŠANTROCHOVA 16
160 00 PRAHA 6

Odpovědi pište výhradně na korespondenční lístek, který označte nadpisem: ŠŤASTNÁ 13/PSM 11.

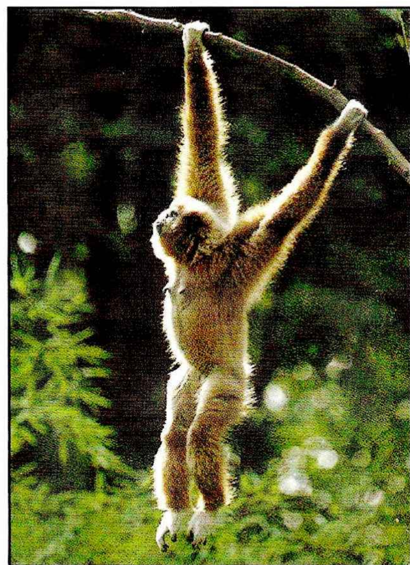
OTÁZKY

Zde jsou super jednoduché, hodně nudné otázky. Uvidíme, jestli nám přijde víc správných odpovědí nebo ne.

1) Kolik je 1+1?
2) Co váží víc, kilo vody nebo kilo peří?
3) Jaká barva je tmavší, bílá nebo černá?
4) Jmenujte jeden druh opice.
5) Jak se jmenujete?

UZÁVĚRKA

Je 10. dubna OK? Ne? Tak tedy patnáctého...



Adresa sponzora

(není určena k zasílání odpovědí):

Game Line

Merhautova 161

613 00 Brno





PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 12



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

SVĚTOVĚ EXKLUZIVNÍ RECENZE UPÍŘÍHO HITU!

3D ADVENTURNÍ THRILLER HÝBE SVĚTEM! JE TATO HRA LEPŠÍ NEŽ *TOMB RAIDER*?

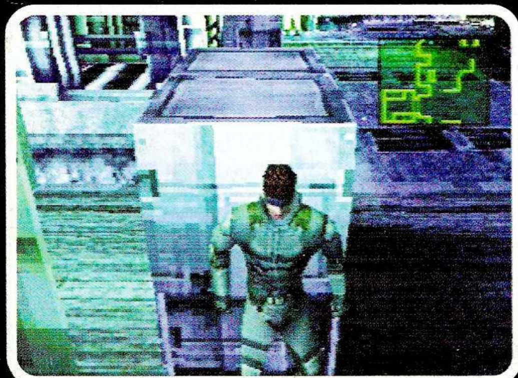
RECENZE! BLOODLINES • WARZONE 2100 • DRIVER'S DREAM • TIGER WOODS • PREMIER MANAGER '99

SILENT HILL

DALŠÍ NÁDHERNÝ HOROR! JAKÁ TAJEMSTVÍ SKRÝVÁ *SILENT HILL*? PSM VÁM JE PROZRADÍ!

V PRODEJI OD 12. BŘEZNA

NA CD 20 HRATELNÝCH DEMO HER!





- *METAL GEAR SOLID* - HRATELNÁ
- *COOL BOARDERS 3* - HRATELNÁ
- *MAX POWER RACING* - HRATELNÁ
- *V-2000* - HRATELNÁ
- *S.C.A.R.S.* - HRATELNÁ
- *DEVIL DICE* - HRATELNÁ
- *KOMPILACE YAROZE* - 14 PLNÝCH HER!
- *METAL GEAR SOLID* - VIDEOKLIP
- *A BUG'S LIFE* - VIDEOKLIP



PŘEDPLATNÉ

ZPRÁVA PRO PŘEDPLATITELE OFICIÁLNÍHO ČESKÉHO PLAYSTATION MAGAZÍNU

Chcete ušetřit a přitom získat nejucelenější přehled o tom, co je nového v herním světě Sony PlayStation? Jestli ano, vyplňte složenku typu „C" a pošlete ji na adresu : PŘEDPLATNÉ, Šantrochova 16, 160 00 Praha 6.

NA DRUHÉ STRANĚ SLOŽENKY NEZAPOMEŇTE UVÉST VE „ZPRÁVĚ PRO PŘÍJEMCE", OD JAKÉHO ČÍSLA SI CHCETE ČASOPIS PŘEDPLATIT.

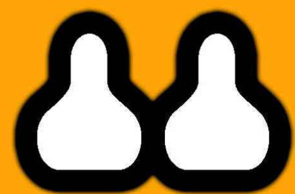
Tak už jste se rozhodli?

PlayStation Magazín každý měsíc rovnou do domu, dříve než se objeví na stáncích a k tomu ještě levněji!!! Navíc se každý předplatitel automaticky zúčastní losovacích soutěží, o kterých se vám ani nesnilo.

CENY PŘEDPLATNÉHO:

6 čísel	1260 Kč	12 čísel	2400 Kč
6 čísel doporučeně	1380 Kč	12 čísel doporučeně	2640 Kč

Doporučenou zásilku doporučujeme vzhledem k častému mizení zásilek z vašich schránek.

OPSM 

Ridge Racer Type 4

REIKO NAGASE

REAL RACING ROOTS '99

DÍVKA TOHOTO ČÍSLA

SCANNED BY TOMÁŠ SALVA